Sébastien Mège

Esprit de Famille

Recueil de scénarios indépendants
pour Le Livre des Cinq Anneaux

Esprit de Famille

Sébastien Mège

Auteur : Sébastien Mège | sebnariste@yahoo.fr

Nouvellistes
Benjamin « Akuma-Sensei » Mourgues, Marc « Kuni Kaze Ji » Axcerias et Harold Jean (Histoires de fantômes).

Direction artistique : Sébastien Mège

Illustration de couverture : Charlotte « Myss CC » Legay

Illustration de 4e de couverture : Tiago Fernandes

Illustrations
Agathe Pitié
Anna « Tasia » Demarchi. https://fan-tasia.deviantart.com
Aurélie « Anoldor » Taschon. https://manla.deviantart.com
Camille Simonnet
Carmen De Murga Miralles
Carmen Blanca Martínez Ceballos. https://bayra.deviantart.com
Chantalle Grummet. https://mrsgee.deviantart.com
Charlotte « Myss CC » Legay. www.myss-cc.fr
Gwenaelle Soullard. https://gwensoullard.carbonmade.com/
Irwin Piot. https://irwin104.deviantart.com
Jean-Baptiste «Arnolf» Philibert. https://arnolf.deviantart.com
Julien Brunner
Michiyo. https://www.facebook.com/Michiyo.art
Meidelev. www.instagram.com/meidelev
Ortega Perez «Shoujiko» Leyre. https://shoujiko.deviantart.com
Tiago Fernandes. https://tfernandesart.deviantart.com

Traducteurs : François Michel (introduction), Sosso Feindouno (synopsis).

Maquette : Eins

Relecteurs
Yannic « Kakita Inigin » Buty, Mike « Togashi Hikuchi », Kévin « Irazetsu » Civy, Nans Naudier.

Testeurs
Sergei, Ailsinn, Folkard, Kitaro, Sylvain Ribeyre Thierry Lahondès, Oshii, Steve Fritsch, Olivier Laroche, Nans Naudier, Jean-Philippe Brassier, Kitsuki Toki, Lauranne et Loïc, Mathieu Nedeljkovic, Christophe Gautier.
L'association la Ligue Ludique (http://www.ligue-ludique.fr) avec le Maître de Jeu Nikau et les joueurs Hastein, Nara, Meidelev et Florent Touzeau Genty.

Remerciements
Sébastien Mège : Aux gens de ce livre. À celles et ceux qui y ont contribué et à celles et ceux qui le font vivre. À toutes les illustratrices et à tous illustrateurs éparpillés à travers le monde qui m'ont si aimablement aidé à mettre en scène mes aventures, notamment Jean-Baptiste où je salue son assiduité, son sérieux et sa dévotion à ce projet. À Mike et Nans, relecteurs assidus, pointilleux et infatigables. Aux tables tests pour leurs retours extrêmement détaillés et constructifs, et leur cohésion de groupe. À Eins, maquettiste ô combien précieux, sans qui rien n'aurait été possible et dont je loue le professionnalisme et l'engagement. Que ton épouse reçoive également mes chaleureux remerciements.
Marc Axcerias : Merci à toi Sébastien de m'avoir proposé ce projet, de m'avoir fait confiance et d'avoir été très patient !
Sylvain Ribeyre : « Magie traditions, L'esprit de famille, Honneur composé ». Haïku dédicacé à Sébastien-sama, auteur d'Esprit de Famille.

Table des matières

Livre du Feu

Création de personnage 12

Historique 12

Quiz : Quel esprit êtes-vous ? 14

Aspects techniques 16

Nouvelles règles 18

Convocation à la Magistrature de Jade 23

Livre de la Terre

Nouvelle floraison 26

Un futur classique ! 36

Livre de l'Air

Maîtriser Esprit de Famille 52

Epoques 52

Progression des PJ 53

Histoires de fantômes 54

Sources 54

Synopsis 56

Blaireau - Moine : Le repos des morts 56

Licorne - Dragon : La pureté de l'âme 56

Phénix : Voler de ses propres ailes 56

Lion - Faucon : Les halos de la vallée 57

Grue : Les tourments de l'âme 57

Scorpion - Singe - Esprits : Vigilance perpétuelle 58

Mante : Scandales à la cour 58

Crabe - Mille-pattes - Familles Impériales : À votre santé ! 58

Dynastie Impériale : Pour le bien de tous 58

Humanité : L'eau de là 59

Livre de l'Eau

#1 Blaireau - Moine : Le repos des morts 62

#2 Licorne - Dragon : La pureté de l'âme 74

#3 Phénix : Voler de ses propres ailes 84

#4 Lion - Faucon : Les halos de la vallée 92

#5 Grue : Les tourments de l'âme 102

#6 Scorpion - Singe - Esprits : Vigilance perpétuelle 112

#7 Mante : Scandales à la cour 128

#8 Crabe - Mille-pattes - Familles Impériales : À votre santé ! 140

#9 Dynastie Impériale : Pour le bien de tous 156

#10 Humanité : L'eau de là 174

Livre du Vide

Mener une campagne ? 196

Durée *196*

Relier les aventures *196*

Blaireau - Moine : Le repos des morts *198*

Licorne - Dragon : La pureté de l'âme *200*

Phénix : Voler de ses propres ailes *201*

Lion - Faucon : Les halos de la vallée *202*

Grue : Les tourments de l'âme *203*

Scorpion - Singe - Esprits : Vigilance perpétuelle *204*

Mante : Scandales à la cour *206*

Crabe - Mille-pattes - Familles Impériales : À votre santé ! *207*

Dynastie Impériale : Pour le bien de tous *209*

Humanité : L'eau de là *211*

Courte chronologie du Kolat 213

Courte chronologie du Néant 214

En bonus : le prénom Mineko 215

Feuille de campagne 216

Journal de campagne 217

Ill. Jean-Baptiste «Arnolfo» Philibert

Introduction

Mot de l'auteur

Après l'écriture de la grande aventure « Secrets de famille » en août 2016, j'ai fait jouer des scénarios Cthulhu. Le rapport entre le kimono et le poulpe ? Les courts scénarios de Tristan Lhomme dans sa publication « Le Musée de l'Homme ». J'avais enfin sous les yeux une structure éclairante pour écrire des scénarios courts et indépendants. J'ai donc voulu faire de même pour L5A. J'ai même rajouté un mince fil directeur pour les MJ courageux et désireux de transformer ce recueil d'aventures en une grande campagne.

J'ai commencé l'écriture de ce recueil fin septembre 2016 et l'ai terminé le 17 mai 2017. Ce furent des temps de durée variable pour écrire chaque scénario, allant d'une journée (scénario #4) à deux mois et demi (scénario #9). Les autres chapitres ont été écrits au fur et à mesure qu'avançait le projet. Le temps des relectures, la prise en compte des retours des testeurs sur chaque partie, le recrutement des illustrateurs et la coordination des illustrations furent eux aussi des temps variables. Au final, c'est l'aboutissement d'un projet collectif que je fus heureux de mener à bien.

Ma plus grande fierté est d'avoir évité le cliché du scénario Souillure/Outremonde pour le Clan du Crabe. Elle est même d'avoir évité tout court cette thématique, hélas trop présente dans l'ensemble des scénarios déjà disponibles. Je ne voulais pas que L5A soit réduit à ce type d'aventures. Je voulais que chaque scénario ait sa singularité pour apporter à cet excellent jeu des thèmes peu explorés et lui donner, je l'espère, un regain d'intérêt.

D'ailleurs, si vous trouvez que les noms de mes PNJ sont originaux, c'est normal. Sachez que je les ai écrits pour qu'ils sonnent asiatiques et non en me basant sur de véritables prénoms. En effet, L5A est un monde imaginaire. Mes joueurs s'y connaissant mieux que moi en langue japonaise, parfois le hasard a voulu que la signification d'un nom de PNJ soit en phase avec le scénario. Un exemple ? Shine veut dire « meurs ». Pour un exorciste Toritaka, c'est tout trouvé !

Je dédie cet ouvrage à Shawn Carman, le directeur de la quatrième édition du Livre des Cinq Anneaux. Je ne le connais qu'à travers cette œuvre et les messages qu'il laissait sur les forums. J'ai toujours apprécié chez M. Carman sa structure éditoriale claire, sa vision réaliste sur le jeu de rôle et son ton libre parfois employé. Le professionnalisme de M. Carman m'a apporté la liberté et la confiance que je cherchais dans mon écriture. Peut-être un jour lira-t-il le français ou peut-être un jour Esprit de Famille sera-t-il traduit en anglais ?

Mon travail est terminé, ce recueil est dorénavant le vôtre. Jouez-le tel quel car il est prévu pour, ou piochez dedans ce qui vous intéresse car c'est toujours possible. Merci à vous d'avoir participé à Esprit de Famille, de le lire et d'y jouer. Je vous souhaite d'excellentes parties !

Sébastien Mège, auteur.

Que contient ce livre ?

Le but d'Esprit de Famille est d'exploiter le côté spirituel du jeu de rôle le Livre des Cinq Anneaux. Toutes les informations utiles et références complémentaires ont été intégrées dans les aventures pour ne nécessiter que le Livre de base de la 4e édition.

Abréviations : Livre de base (*Ldb*), PJ (Personnage-Joueur), PNJ (Personnage Non-Joueur), MJ (Maître ou Meneur de Jeu), Livre des Cinq Anneaux (L5A).

Pour le PJ

Le Livre du Feu : Création de personnage présente au PJ le contexte dans lequel son personnage va évoluer. Le PJ s'imprégnera de l'ambiance des aventures au travers des informations déjà sues par son personnage, un quiz et de nouvelles règles. Il connaîtra l'essentiel de la Guerre des Esprits, époque de prédilection d'Esprit de Famille.

Le Livre de la Terre : Nouvelles se constitue de deux nouvelles pour aborder le poids des traditions et le rapport avec le monde surnaturel. Ces nouvelles peuvent même servir de cadre historique pour les PJ ou d'aventures pour le MJ. Elles peuvent être indifféremment lues par les PJ ou le MJ.

Pour le MJ

Le Livre de l'Air : Maîtriser Esprit de Famille contient toutes les informations essentielles pour maîtriser les aventures. Il renferme quelques secrets et donne toutes les cartes au MJ pour que ce dernier puisse organiser sa table de jeu.

Le Livre de l'Eau : Scénarios renferme l'ensemble des scénarios. Le MJ lira des histoires inédites, variées et présentées de façon standardisée pour faciliter l'ergonomie de la maîtrise. Chaque scénario possède son lot de combat, de coutume, d'enquête, de diplomatie et de spiritualité. Chacun a été rédigé pour correspondre à un Clan Majeur différent, pour prendre parfois en compte des factions considérées comme plus secondaires et pour être très souvent jouable en une seule séance de 7 h de jeu.

Le Livre du Vide : Mener une campagne ? analyse le lien entre tous les scénarios pour les relier en une grande campagne. Il décortique les aventures pour servir de complément d'aide à la maîtrise. Il fournit bon nombre d'idées supplémentaires pour utiliser les scénarios pour sa propre campagne et traite de la manière dont chacun peut s'inscrire dans une époque autre que la Guerre des Esprits.

Ill. Chantalle Grummet

Livre du Feu

Ill. Gwenaelle Soullard

Création de personnage

Historique

Une missive impériale

« Kuni Kaze Ji-sama,

Mon devoir d'information envers l'Empire m'oblige à vous faire part des étranges événements actuels. Depuis quelque temps, d'inquiétants rapports me parviennent de tout Rokugan au sujet d'apparitions d'esprits. La récente situation du Clan du Blaireau n'est hélas pas un cas isolé. Tous les Clans, Majeurs ou Mineurs, doivent faire face au retour de leurs ancêtres et d'esprits divers. J'ose même vous dire qu'il en va de même dans les régions qu'on préfèrerait oublier car tenues par des fraternités de rônins.

Notre honorable société se base sur le respect des ancêtres et de nos supérieurs. Quand les premiers donnent des ordres contraires aux seconds, quelle allégeance le samouraï va-t-il choisir ? Quand les querelles du passé viennent jeter le trouble dans la paix présente, quel avenir serein peut-on encore envisager ? Quand les familles sont déchirées entre tradition et loi, quel jugement doit-on apporter ? Je ne fais qu'énumérer une partie des épineux dilemmes présents. Une conséquence directe est de constater l'augmentation des seppuku car les samouraïs se sentent trop déchirés pour choisir. Allons-nous laisser notre société courir à sa perte ?

Vous savez comme moi que l'usage de la force contre les esprits n'est pas la bonne solution. Il convient de trouver pourquoi ces esprits se manifestent dans notre monde, Ningen-do, et comment les aider à rejoindre Meido, le Royaume de l'Attente. La situation s'étant généralisée à tout Rokugan, il nous faudra compter sur tous les samouraïs compétents et dignes de confiance pour résoudre cette crise. Comme il est déjà arrivé dans l'histoire de notre Empire, l'allégeance envers son Clan doit s'effacer au profit d'une cause plus grande et commune. Les moines sont également les bienvenus pour le soutien spirituel.

En votre qualité de Magistrat de Jade, régent des affaires surnaturelles et spirituelles de l'Empire d'Émeraude, veillez envoyer des samouraïs et des moines capables de collaborer pour apaiser les esprits. Que les Fortunes veillent sur vous... et vos respectables ancêtres aussi.

- Miya Sekincho, Héraut de l'Empereur »

Magistrature de Jade

Histoire officielle

La Magistrature de Jade est le pendant magique de la Magistrature d'Émeraude. Elle a en charge la gestion des affaires spirituelles de Rokugan et s'assure qu'aucune magie illégale ne soit utilisée. Depuis sa création, le Clan du Phénix considère que cette institution est une insulte envers son autorité absolue en matière de magie. Il n'a eu de cesse de la décrédibiliser, si bien que l'histoire de la Magistrature de Jade est parsemée de trous et de troubles.

En conséquence, entre deux époques d'oubli, les Magistrats de Jade doivent rebâtir des bases et transmettre leur savoir aux futures générations. Il peut très bien arriver que le savoir et les traditions diffèrent souvent d'une époque à l'autre.

Néanmoins, même après une longue absence, les archives d'une telle institution sont rarement détruites dans leur intégralité. Il subsiste toujours des copies des rapports des Magistrats et des partisans qui défendent la réhabilitation de la Magistrature de Jade. La restauration de la Magistrature de Jade en mai 1131 par Toturi I[er] le prouve. Après cinq siècles d'oubli, la plus haute institution magique de Rokugan retrouve son statut officiel.

Pour en savoir plus, les joueurs peuvent lire les pages de *l'Empire d'Émeraude* (pour la 3[e] éd.) p.118 et *l'Empire d'Émeraude* (pour la 4[e] éd.) p.96.

Histoires inventées

Les faits ci-dessous ont été inventés pour les besoins d'Esprit de Famille. Ils ont été volontairement détachés pour permettre aux tables de jeu de retrouver rapidement les informations dont elles auraient besoin.

Toturi Ier a nommé Parchemins de Jade, les documents légitimant le renouveau de la Magistrature de Jade.

Asahina Mekotori, un célèbre tailleur, a stylisé toutes les tenues de l'institution, du yoriki jusqu'au Champion.

Kuni Kaze Ji est un Magistrat de Jade. Sa dernière affaire a été couronnée de succès dans la ville de Takaoka (voir la publication Premières missions, ***scénario #3***). Kaze Ji sera le supérieur des PJ, tout au long des aventures.

Jouer pendant la Guerre des Esprits

Le recueil d'aventures Esprit de Famille s'inscrit dans l'époque de la Guerre des Esprits (1132-1150). Il offre néanmoins suffisamment de souplesse pour s'adapter à n'importe quelle époque. Les joueurs débutants sur les Cinq Anneaux ne seront pas noyés sous les détails chronologiques. Chaque aventure leur donnera l'occasion de parfaire leur connaissance sur les Cinq Anneaux.

Voici une courte présentation de la Guerre des Esprits.

Des milliers d'esprits déferlent sur Rokugan à travers la Porte de l'Oubli, un portail spirituel. En 1133, le portail est finalement détruit après une âpre bataille contre le terrifiant ennemi appelé le Néant. À cause de la fermeture du portail, les esprits sont piégés à Rokugan, incapables de retourner chez eux. La Guerre des Esprits commence réellement en 1138 quand le revenant tyrannique Hantei XVI, surnommé le Chrysanthème d'Acier, déclare la guerre à l'Empereur héroïque, Toturi Ier, lui aussi esprit. C'est une période tumultueuse de reconstruction et de conciliation avec les esprits. Les joueurs sont au premier plan et plongés dans les riches ouvertures de la Guerre des Esprits.

Les joueurs trouveront ci-dessous quelques indications pour mieux définir leur personnage.

Yoriki* (assistant) de Magistrat de Jade.** La présence d'innombrables esprits provoque bien des bouleversements dans la société de Rokugan. Vous aurez pour rôle principal d'apaiser les esprits piégés en Ningen-do (Rokugan). Vous serez donc ***yoriki* de Magistrat de Jade.** Le ***scénario #1 *« Le repos des morts »* vous mettra face aux devoirs et responsabilités du yoriki.

Enjeu des *yoriki*. Comme expliqué plus haut, la Magistrature de Jade est loin d'avoir une histoire continue. Pendant la Guerre des Esprits, la Magistrature de Jade est en cours de reformation. Son plus grand défi est de redorer son image. En effet, le précédent Champion de Jade, Kitsu Okura était souillé (*voir encart*), pas très heureux pour le plus haut responsable en charge de lutter contre la Souillure… Les enjeux sont donc de taille pour tous les administrés de la Magistrature de Jade. Les possibilités sont fort nombreuses et ouvertes ! La population de Rokugan s'étonnera peut-être dans un premier temps de la venue de ce nouveau type de yoriki, encore inconnu.

Règles « de Jade ». La renaissance de la Magistrature de Jade pose la question de l'accès aux Voies Alternatives de Champion de Jade, Légionnaire de Jade et Magistrat de Jade (*Ldb* p.256). Après tant de siècles passés dans l'oubli, y a-t-il encore un sensei capable d'enseigner ces Techniques ? Faut-il les réétudier ? Les parchemins d'enseignement ont-ils tous survécu au temps et aux jalousies ? Avant d'utiliser ces règles, le joueur devrait d'abord en parler à son MJ. Le MJ pourra dans un premier temps refuser d'utiliser ces règles pour confier une mission à son PJ-yoriki, afin que, dans un second temps, ce dernier redécouvre les parchemins ou un sensei capable d'enseigner les Techniques secrètes de la Magistrature.

Courte chronologie de la Magistrature de Jade

La chronologie officielle ci-dessous met en avant les trous de l'histoire de la Magistrature de Jade et les noms des Champions de Jade.

? - ? : Kuni Tokaji

514 ? - ? : Seppun Matashi

658 - 664 : Yogo Yoshi

664 - 1131 : La Magistrature de Jade est vacante et oubliée de tous.

1129 - Mai 1131 : Akodo Toturi monte sur le trône sous le nom Empereur Toturi Ier. Il découvre des textes mentionnant la Magistrature de Jade et décide de restaurer cette institution.

Mai 1131 : Le Chancelier Impérial Takuan organise un Tournoi de Jade pour rétablir le poste de Champion de Jade. Kitsu Okura remporte le tournoi.

Juillet 1132 : Toturi Ier demande aux magistrats de la Licorne de forcer le Clan du Lion à répondre de ses crimes. Le Clan de la Licorne accuse le Clan du Lion de pratiquer la maho. Une bataille éclate entre ces deux Clans. La Souillure du Lion devient flagrante lorsqu'un Oni apparaît dans leurs rangs. Le Champion de Jade Kitsu Okura a joué un rôle majeur dans la corruption du Lion. Il est destitué de ses fonctions de Champion de Jade. Ces événements sont nommés Tempêtes sur le Château Matsu.

Août 1132 - 1138 : Le poste de Champion de Jade est laissé vacant.

1138 - 1158 : Kuni Utagu devient Champion de Jade (période de la Guerre des Esprits). Il est formé comme Chasseur de Sorcières Kuni. Ses actions intransigeantes contre la maho lui valent le respect. Jusqu'à sa mort en 1158, il ne contractera jamais la Souillure.

1158 - 1169 : Asahina Sekawa

1169 - ? : Kuni Daigo

1188 - 1199 : Asahina Nanae

1199 : Isawa Kaname

Pèlerinage spirituel

Une autre orientation de PJ est d'effectuer son pèlerinage spirituel (musha shugyo) dans tout Rokugan. Le contexte de la Guerre des Esprits vous conduit à vous poser des questions sur l'Ordre Céleste. L'étude sur les liens familiaux au sein des différents Clans pourrait être un exemple de quête d'Illumination.

Quiz : Quel esprit êtes-vous ?

Ce quiz vous préparera au contexte des aventures d'Esprit de famille. Les réponses vous donneront des pistes d'interprétation et des idées de règles pour la création de votre personnage.

1 - La première chose que je fais le matin est :

- ◉ Adresser ma prière aux ancêtres.
- ✲ Saluer le soleil.
- ◈ Aiguiser mon arme.
- ◎ Englober du regard la pièce pour prendre conscience de mon environnement.
- ▣ Traîner encore cinq minutes sous le futon.

2 – Je rédige une lettre à l'attention d'un samouraï :

- ▣ Pas besoin de faire des pleins et des déliés. Entre gens de même caste, on se comprend.
- ✲ J'emploie des métaphores pour faire comprendre mon point de vue.
- ◈ Je demande à la jeune génération ce qu'elle pense de ma lettre.
- ◎ Je reste dans le factuel.
- ◉ Je me fais relire par des scribes compétents.

3 – Des enfants sont à l'origine de fausses rumeurs de maho :

- ✲ J'en reste là et ne mentionne pas la blague des enfants dans mon rapport.
- ◈ Je les gronde. Je suis aussi samouraï pour inculquer les valeurs.
- ◉ J'en réfère à leurs parents. À eux de les punir.
- ▣ J'en suspends un par les pieds à un arbre. Les parents le détacheront.
- ◎ J'essaie de comprendre avec les parents pourquoi les enfants ont agi de cette manière.

4 – Un heimin décède :

- ✲ J'adresse personnellement une prière pour que cette demi-vie se réincarne comme il faut.
- ◉ Et alors ? Il y a des morts tous les jours.
- ▣ Vivement que les obsèques se terminent. J'ai faim, moi !
- ◎ Je m'assure que les doshin enregistrent bien la mort de ce heimin.
- ◈ Je demande aux moines de prier pour lui.

5 – Un courtisan profite de l'absence de son rival pour s'attirer les faveurs du daimyo :

- ◉ Il n'y a rien de plus normal.
- ◈ Je prends la défense du rival.
- ✲ Les paroles sont belles. Qu'en est-il des actes ?
- ▣ J'éternue sans retenue en plein discours.
- ◎ Je fais quérir immédiatement le rival pour qu'il puisse se défendre.

6 – Une dizaine de bushi compétents arrêtent de force un shugenja soi-disant hors-la-loi. Le shugenja les massacre en quelques Sorts.

- ◈ C'est une belle démonstration de magie. J'applaudis avant d'entamer la conversation avec le shugenja.
- ◉ Je poursuis l'arrestation… à mes risques et périls.
- ▣ Ouais, ben tout ça, ce ne sont pas mes affaires.
- ✲ Utiliser les kami de la sorte ne leur fait pas honneur.
- ◎ Je suis sûr qu'il ne s'agit que d'un malheureux malentendu.

7 – Un de mes ancêtres, au passé a priori douteux, réclame mon aide :

- ◈ Qu'est-ce que j'y gagne ?
- ▣ Pas le temps de m'occuper de lui. J'ai mes propres affaires à régler avant.
- ✲ Je cherche d'abord à connaître la vérité sur son passé avant de l'aider.
- ◉ J'obtempère aveuglément à sa requête. Un ancêtre est forcément plus honorable que moi.
- ◎ Je le mets en relation avec les personnes désirées. Le reste ne m'appartient pas.

8 – Un shugenja veut m'aider mais se trompe dans l'effet désiré. Le préjudice subi est très mineur.

- ◈ Je savais que la magie n'avait rien de fiable.
- ◉ Je rédige un rapport à son sensei.
- ✲ Le shugenja demande. Les kami disposent.
- ◎ L'erreur est humaine, je passe outre.
- ▣ Je déchire le parchemin de Sort du shugenja.

9 – L'élément le plus évident d'un temple est :

- ◉ La Terre car la bâtisse de pierre est belle.
- ✲ Le Vide car la puissance des Royaumes Spirituels habite le temple.
- ◎ Le Feu car on en ressort éclairé.
- ▣ L'Eau car au fond tous les temples se ressemblent.
- ◈ L'Air car les murmures des priants parcourent les salles de recueillement.

10 – Vous trouvez un artefact magique (*nemuranaï*) sans aucune inscription. Personne ne vous épie :

- ✲ Je libère le kami du *nemuranaï*, rendant l'objet sans propriétés magiques.
- ◈ C'est le mien !
- ▣ Je le revends une fortune au marché noir.
- ◎ Je rends l'artefact magique à son propriétaire, après avoir négocié ferme.
- ◉ Je rends l'artefact magique à son propriétaire, sans rien demander en échange.

Réponses au quiz

Esprit traditionnel

1-3 : La tradition est un bien grand mot. Toute votre enfance, on a essayé de vous faire croire que grâce à elle, vous vous en sortiriez mieux dans la vie. Mais vous n'êtes pas dupe. Même avec tout le carcan hermétique de la société, Rokugan a obligatoirement changé depuis l'Aube de l'Empire. Qu'on ne vienne donc pas vous dire que tout est figé !

4-8 : La tradition a du bon quand elle œuvre pour le bien commun. Dans certains cercles, on vous traiterait d'anarchiste et dans d'autres de libre penseur. Entre les deux, vous faites des efforts pour concilier ce qu'on vous a toujours enseigné et ce que le bon sens vous dicte.

9-10 : Vous êtes fidèle aux traditions rokugani. Votre daimyo dit, vous obéissez. Un inférieur vous regarde de travers, vous le châtiez. Si vous ne réfléchissez pas au sens de la tradition, il est sûr que vous vous sentirez enfermé par elle.

Idées de règles : Clan de la Grue, du Lion, du Phénix, du Mille-pattes, Familles Impériales, Avantage Sage, Connaissance : Histoire.

Esprit moderne

1-3 : Vive la révolution ! Vive l'anarchie ! Allons cramer les grandes bibliothèques, remplies de théories fumeuses sur le savoir-vivre, le savoir-être et le savoir-faire ! Place à la jeune génération qui n'a que faire d'écouter la morale des vieux ! L'avenir appartient à ceux qui se lèvent tôt… et il est déjà midi.

4-8 : Si tout était figé, pourquoi donc encore discuter ? Ce simple constat fait naître en vous un esprit critique. Vous ne cherchez pas à détruire le passé. Vous cherchez à le comprendre. Telle ou telle loi était sûrement de bon aloi à son époque. Mais aujourd'hui, qu'en est-il ? Vous vous inscrivez dans l'air de votre temps avec le danger de ne plus être en phase avec votre passé.

9-10 : Vous utilisez la tradition pour parvenir à vos fins. Là où durant votre jeunesse tout cramer était une évidence, votre égoïsme et votre expérience utilisent les mœurs actuelles pour manipuler les foules. Une tradition a bien une origine. Pourquoi donc ne pas se créer sa propre tradition aujourd'hui ? Vous cachez vos mensonges en évitant les questions d'éthique et de moralité.

Idées de règles : Art de la magie (Faveurs), Désavantage Incroyant, Désavantage Momoku, Désavantage Matérialiste, Clan de la Mante ou de la Licorne.

Esprit spirituel

1-3 : Les esprits sont une invention pour donner de faux espoirs après la mort. Parce que tout le monde sait qu'après la mort, il n'y a plus rien. Si les esprits existaient, ils vous auraient aidé le jour où vous en aviez besoin. Malheureusement, à cause des normes rokugani, vous êtes obligé de vous taire sous peine d'être frappé d'athéisme. Les Fortunes vous en sont témoins…

4-8 : Vous vénérez vos ancêtres et participez aux cérémonies. Votre activité spirituelle connaît des hauts et des bas, mais jamais il ne vous viendrait à l'idée d'abandonner cette part dans votre vie. Vous savez qu'un jour vous vous réincarnerez selon vos actions passées.

9-10 : Les affaires des mortels ne vous intéressent plus. Vous aidez les vôtres que pour mieux les conduire vers le chemin de l'Illumination. Vous êtes du côté des esprits et écoutez leurs revendications.

Idées de règles : Désavantage Incroyant, Désavantage Trouble élémentaire, Avantages de sous-type spirituels au choix, Compétences Spirituelles, Clan du Scorpion, du Bœuf, Écoles de moine.

Esprit immature

1-3 : Il vous arrive d'avoir des pulsions sous le coup de la colère, de l'injustice ou d'une puissante émotion. Votre première réaction est de réagir par les armes, l'insulte ou d'abuser de votre position. Fort heureusement, vous arrivez à vous contenir à temps, sans rien laisser transparaître à vos interlocuteurs.

4-8 : « Aie un peu du plomb dans la tête ! », vous avez entendu ça partout. De vos supérieurs, de votre famille et de vos amis. Tous se lient contre vous et vous demandent de réfléchir avant d'agir. Vous avez probablement quelques relations qui vous ont tiré de mauvais pas, mais combien de temps encore vont-elles vous protéger ?

9-10 : Dès qu'une situation ne vous plaît pas, vous le dites ou vous passez à autre chose. Vous ne mesurez pas la portée de vos actes. Les conséquences de votre comportement insouciant sont pour les autres. Pas pour vous. Pour vous, un samouraï est au-dessus des lois. Il est libre de ses actes. Il n'a pas à se conformer à de quelconques restrictions. Aux autres de le comprendre.

Idées de règles : Désavantage Asocial, Désavantage Obtus, Désavantage Cancanier, Clan du Blaireau, Clan de la Tortue.

Esprit de conciliation

1-3 : Les problèmes des esprits ne sont pas les vôtres. Vous êtes un mortel et avez suffisamment à faire avec vos propres soucis. Chacun voit midi à sa porte et vous ne voulez rien entendre aux esprits. Jusqu'au jour ou par contrainte et à cause d'eux, un de vos soucis concerne un esprit. Pour être tranquille, vous êtes obligé de vous en occuper… en râlant et en le faisant savoir.

4-8 : On raconte tellement de choses sur les esprits. Par peur ou devoir, il vaut mieux s'en occuper. Mais face à ces cas surnaturels, vous vous sentez démuni. Vous espérez compenser votre maladresse par votre bonne volonté.

9-10 : De par votre éducation ou votre propre expérience, vous avez toujours été attentif aux esprits. Leurs problèmes sont les vôtres. Pour apaiser les esprits tourmentés ou satisfaire les ancêtres, vous vous plierez en quatre… au sens propre s'il le faut.

Idées de règles : Désavantage Phobie : Esprits, Écoles de shugenja, Clan du Lion, du Phénix, du Faucon, du Dragon, du Singe, Connaissance : Ancêtres.

Aspects techniques

Rangs et Points d'Expérience

Créez un nouveau personnage Rang 2 avec 150 points de Réputation (*Ldb*, p.104). La limite des Avantages est conseillée à 15 points et celle des Désavantages à 10 points.

Votre MJ a la possibilité de relier toutes les aventures pour en faire une campagne. Dans cette optique, l'intelligence de jeu, l'utilisation de l'univers de L5A et les bonnes idées sont autant récompensées que les combats, si ce n'est plus. En effet, que vous remportiez un ou plusieurs combats, vous ne récolterez qu'un seul Point d'Expérience. Au total, vous pourrez obtenir jusqu'à 4 Points d'Expérience par aventure.

Les huit premières aventures d'Esprit de Famille sont conçues pour des personnages Rangs 2 et les deux derniers pour des Rangs 3.

Méthode de création rapide

Nous vous proposons une méthode pour créer rapidement un personnage de Rang 2.

- Tous les Anneaux sont à 2.
- Appliquez les bonus de Famille et d'École.
- Ajustez les Anneaux pour obtenir 120 points.
- Respectez l'équilibre du jeu avec des Rangs identiques pour les Traits d'un même Anneau. La seule exception peut être parce qu'un bonus de Famille ou d'École augmente un Trait, tandis que l'autre lui est inférieur.
- Mettez 4 Rangs dans les sept Compétences d'École. Si une École comporte six compétences d'École, rajoutez-en une avec 4 Rangs. Cette Compétence ne sera toujours pas considérée comme une Compétence d'École.
- Ajoutez une Spécialisation à une Compétence.
- Choisissez les Avantages et les Désavantages de votre personnage, qui additionnés doivent être égal à 0.

Enfin, ajustez votre personnage pour augmenter ses Rangs de Compétence en retirant le même nombre dans une autre Compétence afin que l'ensemble (Anneaux, Compétences, Spécialisation ajoutée, Avantages et Désavantages) soit égal à 0. Vous pouvez faire de même avec les Spécialisations, en respectant les règles des Spécialisations (*Ldb*, p.133).

Clans, Écoles et Compétences

La thématique de ce recueil renvoie aux esprits peuplant les Royaumes Spirituels et aux coutumes familiales. Les thématiques de la Souillure, du Kolat, de l'Ombre Rampante et des *gaïjins* sont très peu abordées. Les nezumi et les naga ne sont pas abordés.

Le Clan de l'Araignée n'est pas accessible aux joueurs. À part cette restriction, tous les Clans et Écoles sont jouables. Chaque aventure met en avant un ou plusieurs Clans. Parmi les Clans Mineurs, une place de premier plan a été faite pour le Blaireau, le Faucon, le Singe et le Mille-pattes. Les moines et la Famille Kaiu sont également mis en avant. La rédaction des aventures tient compte du fait que le Clan de la Mante est un Clan Majeur pendant la Guerre des Esprits.

La table devrait comporter au moins un PJ possédant une école spécialisée dans la magie et le spirituel. Un PJ shugenja s'impose comme incontournable. Pourtant, les Écoles de Bushi Toritaka, de Chasseur de Sorcières Kuni et les Écoles de moine privilégiant l'approche spirituelle à l'approche martiale, constituent de bons choix pour pallier à l'absence de shugenja.

Le choix des Compétences comptera beaucoup plus dans les scénarios que les Écoles elles-mêmes. Le tableau ci-après répertorie les Compétences les plus utiles par aventure.

Se partager les Compétences ? L'homogénéité d'un groupe de PJ réside dans l'hétérogénéité de ses pouvoirs pour équilibrer les forces et les faiblesses d'une table de jeu. Chaque scénario d'Esprit de Famille s'appuie sur des Compétences spécifiques. Il serait souhaitable que vous vous répartissiez les Compétences pour répondre aux besoins des aventures et ne pas vous retrouver bloqués à cause d'un jet impossible à réussir.

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise méthode pour constituer votre table. Certains MJ préféreront durcir la difficulté en interdisant certaines Compétences récurrentes à l'aventure. D'autres privilégieront l'optimisation pour exploiter toutes les facettes scénaristiques.

Entre deux aventures, les Points d'Expérience acquis peuvent être dépensés dans les Compétences rencontrées ou dans celles à venir. Pour rappel, un seul Rang de Compétence suffit pour exploser les 10… Il convient donc de discuter de ces aspects avec les autres joueurs et votre MJ pour définir l'orientation de votre table.

Connaissance : Clan (celui du scénario). Chaque PJ appartenant aux Clans de l'aventure sera le moteur de l'histoire. Posséder la Compétence Connaissance : Clan (celui du scénario) est idéal pour débloquer la plupart des situations.

Un Vide à 3 ?

Les Augmentations permettent de classer les informations par pertinence. Plus vous mettrez des Augmentations, plus les réponses seront précises.

De base, le nombre d'Augmentations est limité par votre Rang de Vide. Vu la puissance d'un personnage de Rang 2, un Vide à 3 est tout à fait concevable. Comme chaque aventure requiert l'utilisation spécifique de certaines Compétences, quatre niveaux d'informations (celui de base, plus celui des trois Augmentations réussies) sont prévus. Un PJ avec un Vide 3 réussissant son jet dans les Compétences en question obtiendra toutes les informations.

Pour autant, rien ne vous oblige à mettre au moins 3 Rangs en Vide. D'une part, le Vide coûte cher et n'est pas l'augmentation d'Anneau la plus logique selon l'École choisie, bien que le Vide soit toujours utile. D'autre part, les forces et faiblesses de votre personnage doivent prévaloir sur l'optimisation de jeu. Après tout, l'expérience viendra avec les aventures et vous serez par la suite plus à même de personnaliser votre personnage.

Un PJ shugenja est le plus susceptible d'augmenter son Vide jusqu'à 3. Il y aurait même tout intérêt pour les avantages procurés. S'il possède les Compétences spécifiques au scénario, c'est encore mieux pour faire avancer l'histoire.

	#1 Blaireau-Moine Le repos des morts	#2 Licorne-Dragon La pureté de l'âme	#3 Phénix Voler de ses propres ailes	#4 Lion-Faucon Les halos de la vallée	#5 Grue Les tourments de l'âme	#6 Scorpion - Singe Esprits Vigilance perpétuelle	#7 Mante Scandales à la Cour	#8 Crabe - Mille-pattes - Familles impériales A votre santé !	#9 Dynastie impériale Pour le bien de tous	#10 Humanité L'eau de là
Art de la guerre		⊙		⊙		⊙				
Art de la magie			⊙	⊙						⊙
Artisanat : Brasserie								⊙		
Athlétisme	⊙									
Chasse						⊙	⊙			
Commerce							⊙			
Connaissance										
Ancêtres		⊙							⊙	
Clan (du scénario)	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙	⊙
Héraldique		⊙						⊙		
Histoire		⊙				⊙		⊙		
Loi								⊙		
Pègre							⊙			
Royaume Spirituel	⊙			⊙						
Théologie	⊙				⊙					⊙
Contrefaçon			⊙							
Courtisan			⊙		⊙		⊙	⊙		
Discrétion						⊙				
Enquête										⊙
Étiquette	⊙				⊙		⊙	⊙		
Iaijutsu					⊙	⊙				
Jiujutsu	⊙									
Passe-passe			⊙							
Sincérité						⊙	⊙	⊙		

Nouvelles règles

L'École du Paradoxe

Le Vide se manifeste comme bon lui semble. C'est le seul Élément qui n'est pas héréditaire. Les ishi, shugenja du Vide, interprètent ce phénomène selon la nature même du Vide : à la fois lien et séparation. Plus d'une fois un shugenja du Vide s'est vu spontanément doté des capacités pour pratiquer la magie du Vide, ishiken-do. Ces candidats sont alors pris en charge par le Clan du Phénix pour être formés aux dangers et mystères du Vide.

Mais parmi eux, certains présentent des capacités limitées dans le Vide et de bonnes aptitudes dans les autres Éléments. Des théories sur l'équilibre des Éléments sont avancées, sans qu'aucune ne soit confirmée. L'enseignement traditionnel du Vide par le Phénix est trop poussé pour les nouveaux venus. Ces derniers sont bien souvent incapables d'en maîtriser les subtilités contrairement aux véritables ishi. Les Clans du Phénix et du Dragon ont donc créé une école de shugenja, spécialement adaptée pour ces élèves.

Cette école est construite sur des terres non alignées de Rokugan. Le môn du Vide est peint sur les murs et est brodé sur les kimonos des élèves à la place du môn de Clan. Le Clan du Phénix estime que rompre ses liens avec Rokugan et ses origines, permet à l'élève de développer plus efficacement ses propres capacités. La neutralité de l'école permet de s'affranchir des problématiques de Clans et de politique. Les shugenja de cette école doivent officiellement renoncer aux privilèges de leur position et jurer fidélité à une famille vassale du Clan du Phénix ou du Dragon. Cette perte de statut (de samouraï à ji-samouraï, Ldb, p.95) permet de ne pas froisser les susceptibilités des daimyo ou des supérieurs tout en garantissant au shugenja un certain respect social. Certains élèves préfèrent même devenir rônin pour éviter toute ambiguïté.

Le Vide étant tout et rien à la fois, il est extrêmement difficile de le définir. Les mots n'ont que peu de poids. On entendra rarement un sensei de la nouvelle école ou un de ses élèves parler en des termes définitifs. Avec eux, tout paraît toujours incertain, ce qui est probablement leur seule certitude. De plus, leur curiosité les pousse à approfondir les mystères infinis du Vide, ne serait-ce que pour comprendre ce qui leur arrive. Ces contradictions ont donné son but à l'école et son nom, l'École du Paradoxe.

Quand les élèves sortent de l'école, la question du port du môn se pose. Les sensei savent que porter le môn du Vide ne garantit pas toujours une bonne protection sociale aux élèves devenus rônins à leur entrée. En réalité, ces élèves talentueux sont devenus rônins par convenance sociale et non par faute. Pour l'École du Paradoxe, ils sont toujours des samouraïs à part entière. Les sensei reproposent à ces faux rônins d'intégrer une famille vassale des Clans du Phénix ou du Dragon puisqu'ils ont dorénavant prouvé leur valeur. Peu d'élèves refusent, heureux de « retrouver » un statut de noble, même mineur.

Bonus de famille

L'École du Paradoxe propose uniquement un bonus d'école. Qu'en est-il du bonus de Famille quand un élève rejoint cette école ? En fait, l'élève conserve le bonus de Famille à laquelle il appartient déjà.
Mais la divination est un des aspects courants du Vide et peut intervenir dans le bonus de Famille. En voici un exemple.
Il se peut qu'un Sort de divination révèle à un sensei de l'École du Paradoxe l'existence d'un enfant avec des prédispositions pour devenir ishi. Le sensei rend alors visite aux parents pour obtenir la garde et l'éducation de l'enfant. De par son jeune âge, l'enfant ne possède pas encore son bonus de Famille. Quand il intègre l'École du Paradoxe, les sensei l'encadrent pour qu'il devienne un shugenja du Vide et le laisse suffisamment libre pour qu'il s'accomplisse lui-même. L'élève développera alors son propre bonus de Famille. En termes de règles, le personnage du joueur acquiert +1 dans un Trait au choix (pour rappel, le Vide est un Anneau, non un Trait).

École de base : Tisseur de liens [Shugenja]

L'École du Paradoxe accueille toute personne sensible à la magie du Vide. Officieusement, c'est la deuxième école du Vide du Phénix. L'emplacement de l'école n'est pas un secret puisqu'il est partagé entre les Clans du Phénix, du Dragon et de la Confrérie de Shinsei.

Mais les sensei préfèrent ne pas le divulguer. Ils ne veulent pas se heurter davantage aux réalités politiques, sociales et claniques de Rokugan. Ils déploient déjà suffisamment d'efforts pour convaincre les familles de leur confier l'éducation de leur enfant, ce n'est pas pour devoir gérer en plus les visites familiales. Au cours de son éducation d'ishi, l'enfant voit rarement ses parents et ses amis. Il a le droit à trois autorisations de sortie par an, généralement pour les fêtes religieuses importantes ou pour les grands rendez-vous familiaux. Les sensei prennent alors bien soin de conduire les enfants vers les parents et non l'inverse.

Les premiers élèves se nommèrent eux-mêmes Tisseurs de liens. Ils voyaient davantage le Vide comme un élément qui les rassemble, au vu de leurs origines différentes, plutôt qu'un élément qui les sépare. L'expression est restée.

L'enseignement de l'école s'articule principalement autour de la grande polyvalence des élèves avec chaque Élément. À mi-chemin entre connaissances et révélations, les élèves puisent dans les Éléments le savoir dont ils ont besoin. L'éducation des élèves est complétée par des cours de diplomatie et de cérémonie du thé. Ces deux cours ont pour objectif de prendre à contre-pied un auditoire méprisant qui se baserait exclusivement sur la position sociale parfois ambigüe des élèves. Ces cours permettent d'assouplir les barrières sociales en surprenant agréablement l'auditoire par des remarques courtoises et raffinées. Enfin, l'École du Paradoxe est en terres non alignées aux nombreux dangers. Les élèves doivent bien souvent développer leurs propres forces.

Bonus : Vide +1.

Compétences : Art de la magie (Recherche de Sorts), Cérémonie du thé, Chasse, Connaissance : Éléments, Étiquette, une Compétence de Connaissance et une Compétence au choix.

Honneur : 4,5

Équipement : Vêtements discrets et robustes, wakizashi, 1 Arme (à choisir parmi : hast, bâtons, couteaux, sabres (ninja-to interdit), arcs et lances), nécessaire de voyage, 3 koku.

Affinité / Déficience : Aucune / Aucune.

Technique : Connaître l'inconnu.

Vous avez appris à ressentir toutes les formes de magie et grâce à elles vous cherchez les mots pour les définir. Vous gagnez un Sort de Vide à chaque Rang et vous ne pouvez pas apprendre d'autres Sorts de Vide autrement (sauf si vous possédez l'Avantage Ishiken-do). En dépensant un Emplacement de Sort, vous obtenez +1g0 dans une Compétence de Connaissance Noble. Vous pouvez dépenser plusieurs Emplacements de Sorts de cette manière jusqu'à un maximum égal à votre Vide.

Sorts : Sensation, Communion, Invocation, six Sorts non-Vide (et au moins un de chaque Élément non-Vide) et le Sort de Vide obtenu par la Technique.

Voie Alternative : Devin spontané [Moine]

Au départ, des moines souffraient d'absences répétées. Ils se déplaçaient, agissaient ou parlaient sans en garder le moindre souvenir l'instant d'après. Ces perturbations avaient beau être minimes, elles étaient suffisamment pesantes pour que ces moines se sentent à part. La Confrérie de Shinsei a constaté le phénomène sans parvenir à l'expliquer. Le nombre réduit de moines atteints par ce mal n'a pas aidé pour trouver de l'aide auprès des Clans du Dragon et du Phénix.

Cependant la demande n'est pas restée sans suite car des shugenja du Phénix sont venus pour vérifier. La Confrérie se souvient encore de ces shugenja singuliers qui cachaient leurs yeux sous un bandeau. Ces shugenja s'exprimaient de façon évasive et refusaient d'employer des mots à caractère définitif comme « étude, confirmer, certain ou connaissance ». Ils restaient toujours dans l'approximation. Encore aujourd'hui, beaucoup de moines supérieurs s'énervent à tort pensant que le Clan du Phénix leur cache la vérité. En effet, le Clan du Phénix est souvent avare en explications sur le sujet. Il n'a partagé ses découvertes qu'avec quelques maîtres importants de la Confrérie.

Les shugenja Phénix venus observer le mal de ces moines étaient des shugenja du Vide, des ishi. Leur hypothèse la plus probante évoque un don de prescience. A priori, ce sixième sens se développerait à force de se fondre dans le flot du Vide. L'effet est autant positif pour le moine que pour ses proches. Avec l'aide conjuguée de la Confrérie, des Clans du Phénix et du Dragon, ces moines sont pris en charge par l'École du Paradoxe. Comme le Clan du Phénix garde la main mise sur toute affaire concernant le Vide, il a façonné l'École du Paradoxe sur le principe des enseignements complémentaires de la Garde Élémentaire et de la Légion Élémentaire. Des shugenja du Vide et des moines se côtoient au quotidien. On retrouve le schéma du duo cher au Phénix, qui au lieu d'être shugenja/bushi est devenu shugenja/moine.

Rang : 2

Remplace : Moine de la Confrérie ou de Clan 2.

Conditions d'admission : Vide 4, Connaissance : Éléments 3, une Compétence Spirituelle à 3.

Technique : Sixième sens. Votre sixième sens vous prévient instinctivement de tout danger. Vous êtes même capable de voir brièvement le futur pour aider vos alliés. Vous remplacez définitivement le Trait Réflexes par votre Anneau de Vide pour les Jets d'Initiative. Le Jet d'Initiative devient donc Vide + Rang de Réputation / Vide. De plus, quand un shugenja allié et situé dans votre champ de vision lance un Sort de Vide, vous obtenez un Point de Vide temporaire. Pour une Action Libre, si vous dépensez un Point de Vide temporaire, un allié situé à -9 m gagne une Spécialisation gratuite pour une Compétence dans laquelle il possède au moins un Rang. L'effet est cumulable et dure un nombre de Rounds égal à son Anneau de Vide.

Vous ne pouvez pas gagner plus de Points de Vide temporaires avec cette Technique que votre Rang d'École de Moine. Les Points de Vide ainsi gagnés et non dépensés sont perdus à la fin de l'escarmouche.

Compétence Globale : Spirituelle

Esprit de Famille regroupe des aventures à caractère spirituel. Un MJ et PJ désireux d'approfondir ce domaine devraient se concerter sur l'accès à une nouvelle Compétence Globale : Compétence Spirituelle. Pour que cette Compétence Globale soit considérée comme une Compétence d'École, substituez-là à une autre Compétence Globale ou à une Compétence libre.

La Compétence Globale Spirituelle regroupe : Art de la magie, Cérémonie du thé, Connaissance : Ancêtres, Connaissance : Éléments, Connaissance : Fortunes et kami, Connaissance : Kami, Connaissance : Maho*, Connaissance : Royaumes Spirituels, Connaissance : Théologie, Divination et Méditation.

* = Compétence Dégradante.

Note : Art de la magie ne permet pas à un non-shugenja de lancer des Sorts. Le MJ doit veiller à ce que l'utilisation de cette compétence ne supplée pas la puissance d'un shugenja.

Ill. Anna « Tosia » Denarchi

Avantages

Bénédiction de Mikato [Spirituel] (4 points)
Condition : Rônin.

Mikato, l'obscure Fortune Mineure des *rônins*, accorde sa protection aux *rônins*. Le personnage bénéficie de +1g0 en Compétence Sociale vis-à-vis des samouraïs de Clan et +1 par Rang de Réputation dans une compétence de marchand ou dégradante au choix. Si le personnage devient samouraï de Clan, Mikato l'abandonne.

Contemplatif [Spirituel] (3 points)

Vous passez beaucoup de temps à vous interroger sur l'univers. Chaque fois que vous effectuez un Jet sans Compétence sur des Compétences Spirituelles, on considère en fait que vous disposez de 1 Rang dans la Compétence en question.

Les personnages du Dragon, du Phénix, du Faucon, shugenja et moines peuvent acheter cet Avantage pour un point de moins. Les Avantages Sage et Contemplatif ne se cumulent pas entre eux.

Curieux [Mental] (3 / 6 / 9 points)

Des sujets vous intéressent plus que d'autres mais faute de temps, de réelle motivation ou de moyens, vous ne réussissez pas à les approfondir correctement. Choisissez une Compétence pour chaque Rang de cet Avantage. Quand vous effectuez un Jet sans Compétences dans l'une de vos Compétences sélectionnées, vous rajoutez votre Rang de Réputation au total de votre Jet.

Les personnages Licorne et Mante peuvent acheter cet Avantage pour un point de moins.

Inspiré[Spirituel] (4 points)

Il y a des moments où on croirait que vos actions sont guidées par les Fortunes ou autres entités spirituelles. Choisissez une compétence dans laquelle vous avez déjà au moins un Rang. Le choix de cette compétence est ferme et définitif. Quand vous dépensez un Point de Vide dans cette Compétence, vous bénéficiez de +3g1 à votre jet, au lieu du +1g1 habituel.

Cet Avantage ne se cumule pas avec l'Avantage Risque-tout et ne peut être choisi qu'une seule fois.

Lié au bas peuple [Social] (4 points)
Condition : *Rônin*, Clan de la Tortue.

Votre statut de samouraï est considéré par les autres samouraïs comme inexistant ou dégradant par votre naissance, votre faible prestige ou vos actions. De fait, le bas peuple vous considère avec bienveillance. Vous bénéficiez de +1g1 aux Jets de Compétence Sociale avec les *heimin* et *hinin*. Vous ne perdez pas d'Honneur ou de Gloire si un samouraï vous trouve avec ces castes puisqu'il vous dénigre déjà d'avant.

Médium [Spirituel] (4 points. màj 4e éd.)

Vous entretenez un lien très étroit avec les Royaumes Spirituels situés au-delà du vôtre. Bien que vous ayez toujours besoin de passer au travers d'un Portail pour vous rendre physiquement dans les autres Royaumes Spirituels, vous pouvez néanmoins projeter votre propre esprit dans celui de votre choix. Au prix de gros efforts de concentration, représentés par un jet réussi en **Connaissance (Royaumes Spirituels) / Vide ND30**, votre esprit pénètre et interagit normalement dans le Royaume Spirituel désiré. La durée de concentration est d'environ une heure et le MJ a le dernier mot concernant l'ensemble des possibilités de jeu. Votre projection spirituelle est malléable. Chaque fois que vous rencontrez d'autres esprits dans cet état, ils vous traitent comme l'un des leurs, sauf si vous leur révélez votre statut d'étranger.

Désavantages

Éducation abrégée [Mental] (4 points)

Apprendre a toujours été un problème, que ce soit par fainéantise ou parce que vous n'aviez pas les mêmes chances et moyens d'apprentissage que les autres. Vous perdez une compétence au choix parmi celles de votre École au Rang 1.

Ce désavantage donne un point de plus pour les Clans Mineurs.

Matérialiste [Spirituel] (3/7 points)

Votre vision du monde est très pragmatique et matérialiste. Vous ne croyez qu'en vos cinq sens et le reste vous échappe ou vous refusez de le voir.

Avec 3 points, le coût en Points d'Expérience est doublé pour toutes les Compétences Spirituelles. Si votre école vous donne accès à une Compétence Spirituelle, vous devez obligatoirement dépenser un Point d'Expérience supplémentaire dans celle-ci pour obtenir votre premier Rang.

Avec 7 points, en plus du malus ci-dessus, vous commencez le jeu avec un seul point de Vide, au lieu des 2 habituels.

Ce Désavantage donne un point de plus pour les personnages *heimin*, moine et Clan du Blaireau.

Mou [Physique] (6 points)

Vous ne savez pas réagir d'instinct quand une escarmouche survient. Dans le meilleur des cas, vous êtes mou, dans le pire des cas, vous êtes un lâche. Tous vos jets d'Initiative subissent un malus de -1g1.

Ce Désavantage donne un point de plus pour les courtisans.

Trouble élémentaire [Spirituel] (4 points)

Que ce soit dû à un enseignement pauvre, un manque de compréhension ou simplement une absence naturelle d'harmonie avec votre âme, vous êtes incapable de percer les plus profonds mystères de l'univers.

Choisissez un Élément (Air, Terre, Feu, Eau et Vide). Vous n'apprendrez jamais de Kiho et de Kata de cet élément et vous ne pourrez adopter la Posture de cet élément qu'une seule fois par session de jeu (Air - Défense, Terre – Esquive, Feu - Assaut, Eau – Attaque et Vide - Centre). De plus, si vous sélectionnez le Vide, vous ne pourrez jamais prendre les Avantages Ishiken-do ou Versatilité du Vide.

Ce Désavantage donne un point de plus pour les personnages moines, shugenja et Clan du Blaireau, quel que soit l'élément. Il donne un point de plus pour les bushi si le joueur opte pour l'Eau.

Décentré

Trouble élémentaire est fortement inspiré du Désavantage « Uncentered » (Décentré) dans Book of Void, p.192. Je trouvais dommage que cette excellente idée de règle ne soit pas développée pour les autres Éléments, aussi ai-je proposé ci-contre ma version.

Sorts

Soin du corps

Anneau / Maîtrise : Eau 1
Portée : Contact
Zone d'effet : 1 individu ciblé
Durée : Instantanée
Augmentations : +1 Rang de Blessures par Augmentation.

Le shugenja en appelle à l'eau de la cible pour accélérer le processus de guérison. Ce Sort restaure chez la cible un Rang entier de Blessures, en commençant par le Rang le plus bas. Il ne peut pas ramener à la vie une personne décédée.

Les joueurs devraient noter les « Rangs de Blessures » au-delà de la mort du samouraï pour résoudre les effets de « Soin du corps », notamment lors de l'utilisation du Sort « Volonté absolue ».

Nuit inversée

Anneau / Maîtrise : Feu 3
Portée : Personnel
Zone d'effet : Le shugenja
Durée : Voir descriptif.
Augmentations : Durée (+1 Aug.), Spécialisation (+1 Aug.).

La Famille Moshi n'a pas d'égale dans tout Rokugan pour sa dévotion envers le Soleil. Elle a développé un Sort pour être éclairée de l'intérieur afin de mieux voir son environnement. En dehors de la Famille Moshi, rares sont ceux qui ont reçu l'enseignement de ce Sort.

Du coucher au lever du soleil, le shugenja voit comme en plein jour, sauf qu'il voit le monde en négatif, c'est-à-dire que les couleurs sont inversées. S'il fait entièrement nuit ou noir, le shugenja voit parfaitement. La durée de cette version du Sort est d'une heure.

Du lever au coucher du soleil, le shugenja gagne Xg0 en Enquête où X représente son Rang dans son Anneau de Feu. Chaque Augmentation octroie une Spécialisation au choix pour la Compétence Enquête. La durée de cette version du Sort est instantanée.

Douleur inversée

Anneau / Maîtrise : Vide 2
Portée : Rayon de 3 m
Zone d'effet : 2 individus consentants
Durée : 1 Round
Augmentations : Portée (+1 Aug.), Durée (+1 Aug.), Arrêter le Sort (+3 Aug.)

La douleur d'un ami n'est finalement qu'une douleur globale dans un groupe soudé. Le shugenja cible deux individus (qui peut être lui-même) et tous doivent être à portée du Sort. Les deux individus ciblés échangent leurs malus de Blessures jusqu'à la fin du Sort. Les malus échangés persistent tant que les individus ciblés ne subissent pas de malus de Blessure supérieur à celui nouvellement acquis. Lorsque tel n'est plus le cas, il faut prendre en compte le malus de Blessure le plus élevé. Le shugenja peut mettre volontairement un terme au Sort (Action Libre) s'il a mis 3 Aug. lors de son Jet d'Incantation.

Réunir les différences

Anneau / Maîtrise : Vide 2
Portée : Contact
Zone d'effet : 1 individu
Durée : 2 Rounds
Augmentations : Durée (+1 Aug.)

Les shugenja Tisseurs de liens de l'Ecole du Paradoxe ont une approche globale de tous les Éléments. Contrairement à l'écrasante majorité des autres shugenja, les Tisseurs de liens tiennent plus du généraliste que du spécialiste. Ces shugenja ont de fait une meilleure interaction entre les Éléments. Le Sort Réunir les différences est l'une de leurs créations. Comme les ishi sont rares, l'École du Paradoxe met librement ce Sort à la disposition de tous les ishi.

Le Vide harmonise toutes les différences pour leur donner forme commune. Choisissez deux Éléments non opposés. Le Vide n'a pas d'élément opposé et ne peut donc pas être choisi. Les emplacements de Sorts des deux Éléments choisis se confondent en une seule et même réserve magique. Vous pouvez donc lancer des Sorts des deux éléments depuis cette réserve magique, en dépensant indifféremment un emplacement de Sort d'un élément ou de l'autre. Vous devez néanmoins garder la trace des emplacements de Sorts utilisés car, quand ce Sort prend fin, les emplacements de Sorts utilisés sont déduits de leurs Éléments respectifs.

Pieds Terreux

Anneau / Maîtrise : Terre (Voyage) 2
Portée : Contact
Zone d'effet : 1 créature
Durée : 1H
Augmentations : Durée (+1 Aug.), Endurance (+1g0 / 2 Aug.)

Cette prière est l'exemple même des échanges interculturels entre Clans Mineurs. Les Kitsune créèrent cette prière pour s'affranchir des contraintes de déplacement liées à leur habitat forestier. Le Clan du Singe possède également des forêts à surveiller et fit l'acquisition d'une copie de la prière. En 1131, un shugenja Fusake présenta aux Kitsune ses améliorations. La nouvelle prière fut bien accueillie par les créateurs d'origine. Les Clans du Renard et du Singe étaient fiers de leur découverte commune en marge des Clans Majeurs. Un accord muet de non-divulgation aux Clans Majeurs, sonnant comme une petite revanche, s'est naturellement imposé à eux.

Le Sort fonctionne uniquement dans un environnement où l'Élément de la Terre est majoritairement présent (plaine, forêt, montagne, caverne…). La terre se mêle aux pieds de la cible, les rendant souples et argileux. La cible ne subit plus aucun malus à ses déplacements et attaques à cause d'un terrain médiocre ou difficile. Si elle possède au moins 1 Rang en Athlétisme, elle bénéficie également des Spécialisations Course et Escalade. Enfin, par tranche de 2 Augmentations, la cible obtient +1g0 pour contrer les effets de Fatigue, faim et soif, à cause d'un voyage ininterrompu pendant au moins une heure.

Kiho

Kiho de Feu : La main de lumière

Anneau / Maîtrise : Feu 3
Type : Karmique

Le personnage fait rejaillir son chi de Feu dans une de ses mains. La main choisie éclaire comme une lanterne pendant 1 h ou jusqu'à ce que le personnage utilise sa main à des fins autre que l'utilisation de ce Kiho.

Convocation à la Magistrature de Jade

Votre personnage a été convoqué par Kuni Kaze-Ji, à la Magistrature de Jade à Otosan Uchi. Il se souvient de ses cours parlant d'Otosan Uchi, capitale de l'Empire d'Émeraude.

Les leçons du senseï : Otosan Uchi

Otosan Uchi a été construite sur le lieu même où se déroula le Tournoi des Kami qui vit Hantei devenir le premier Empereur de Rokugan. Peu de temps après, des murs furent construits pour protéger le site sacré. Cette enceinte aux couleurs de jade fut renforcée magiquement par Isawa lui-même dans sa portion est et par la Famille Kuni dans sa portion ouest. On l'appelle les Murs Enchantés.

À l'intérieur se trouve Ekohikei ou Cité Intérieure. Elle abrite les puissants de l'Empire, les ambassades des Clans, les Familles Impériales et tous ceux jouissant d'un immense prestige. Au centre d'Ekohikei se dresse un autre site fortement protégé : la Cité Interdite, demeure du pouvoir central et de l'Empereur. Les samouraïs les plus puissants de Rokugan ont une résidence dans la Cité Intérieure. Une autorisation dûment recommandée est requise pour pénétrer dans le plus haut lieu d'histoire, de spiritualité et de prestige de Rokugan. Il en va de même pour pénétrer dans le reste d'Ekohikei, mais le statut des samouraïs qui y vivent est légèrement moindre que ceux de la Cité Interdite.

À l'extérieur se trouve Toshisoto ou Cité Extérieure. Elle est également entourée de murs fortifiés mais qui n'ont rien de magique contrairement aux Murs Enchantés. Aucune autorisation n'est requise pour pénétrer dans Toshisoto qui s'est formée autour d'Ekohikei. On y trouve toutes les populations rokugani, tous les établissements possibles, le port, les commerces et toute la vie d'une capitale.

Localisation de la Magistrature de Jade

Vu l'importance et le prestige d'Ekohikei, je ne pouvais placer qu'ici la Magistrature de Jade. Quand Kuni Kaze Ji convoque votre personnage, ce dernier reçoit dûment les autorisations pour pénétrer dans Ekohikei. Sans elles, les Gardes Seppun seront intransigeants. Ils entendent des vertes et des pas mûres tous les jours, aussi ils resteront sourds à tout argument. Pas de justificatifs, pas le droit de passer. Ekohikei est réservée à l'élite des samouraïs. Il est déjà prestigieux en soit d'y pénétrer pour y accomplir son devoir de yoriki de Jade.

De plus, l'autorisation que Kaze Ji n'est valable que 2 h. Ca laisse juste le temps à votre personnage de pénétrer dans Ekohikei, de s'entretenir avec Kaze Ji et de repartir. Les Gardes Seppun veilleront à ce que personne ne déborde pas sur le temps imparti. Ils protègent Ekohikei et patrouillent dans le lieu. Ils ne sont pas là pour être complaisants ou arrangeants.

Entrevue avec Kuni Kaze Ji

Le Magistrat de Jade Kuni Kaze Ji reçoit votre personnage dans une grande salle d'audience. Plusieurs autres samouraïs (les autres PJ) se trouvent comme le vôtre assis en *seiza* sur les tatamis.

Kaze Ji a environ vingt-cinq ans, un pendentif avec une pierre de jade pur autour du cou et un kimono aux couleurs blanc et jade. Le Môn Impérial est du côté de son cœur, signe de son attachement à sa fonction et de son détachement par rapport au Clan du Crabe. Il s'adresse à l'assistance par ces mots :

« Ah, samouraïs-san ! Je suis très heureux que vous ayez accepté de rejoindre notre belle institution. Le Champion de Jade, Kuni Utagu m'a confié à vous. Je serai votre supérieur à qui vous devrez rendre compte. Comme je sais votre temps compté au vu de vos autorisations, j'irai droit au but.

Vous ne pourrez pénétrer dans Ekohikei que lorsque je vous convoquerai et ici, à la Magistrature de Jade, vous travaillerez tous dans le même bureau, faute de place. En effet, nous sommes actuellement en train de faire quelques travaux de rénovation du fait du renouveau de notre institution.

Pour l'heure, je vous envoie dans les Terres du Clan du Blaireau. Vous avez peut-être entendu dire que des esprits s'y entassent en masse. Il est de notre devoir de savoir pourquoi et de les aider à rejoindre Meido, le Royaume de l'Attente.

Voici les autorisations dont vous aurez besoin pour vous rendre et vous annoncer devant le Clan du Blaireau. On ne connaît presque rien de ce Clan Mineur dirigé par Ichiro Dosugo. Des questions ? »

(C'est le début du ***scénario #1***. Faites connaissance avec la Magistrature de Jade, de Kuni Kaze Ji et des autres personnages).

Quand tous les *yoriki* quittent Ekohikei pour gagner le Clan du Blaireau, Kaze Ji lance : *« J'ai toute confiance dans le jugement de vos supérieurs qui vous ont recommandé. Aussi, je ne doute pas du succès de cette mission.*

Normalement, ça devrait bien se passer… »

Livre de la Terre

Ill. Gwenaelle Soullard

Nouvelle floraison

Texte : Benjamin « Akuma Sensei » Mourgues
Illustrations : Meidelev

Otosan Uchi

L'été touchait à sa fin. Dame Amaterasu, dans un excès de zèle, avait brillé plus fort au-dessus d'Otosan Uchi. La chaleur pesait dans les rues qu'une brise venant de la Baie du Soleil Doré peinait à rafraîchir. Rares étaient ceux qui s'aventuraient hors de leur demeure après l'heure du Dragon1, tant la chaleur était étouffante. Les volets des maisons restaient fermés, donnant à la capitale des airs de ville fantôme. Malgré tout, ce matin-là, il était une humble bâtisse dont les fenêtres et les portes étaient grandes ouvertes depuis la première heure. Le dojo de l'Esprit Vivant se préparait à un événement particulier. Le senseï Kamajiro-sama2 allait transmettre son titre. Tous les élèves qui avaient appris ou perfectionné le maniement du sabre entre les murs de ce dojo seraient là dans quelques heures pour honorer la retraite du maître Kamajiro et accueillir celui qui aura la lourde tâche de lui succéder. Kamajiro-sama avait enseigné l'art du kenjutsu à de prestigieux samouraïs, notamment des Gardes Seppun ou des Duellistes Kakita devenus célèbres par la suite.

Yukihiro

Le senpaï[1] Yukihiro s'était levé aux aurores. Seul dans sa chambre, il avait roulé son futon et s'était apprêté pour ce grand jour. La lumière du jour commençait à éclairer la pièce, mais Yukihiro n'y prêtait pas attention, trop préoccupé à parfaire consciencieusement sa tenue.

Il avait revêtu le keiko-gi[2] blanc que sa mère Tomoe-chan[3] lui avait offert. Tout en nouant les attaches une à une, Yukihiro se remémorait le jour où il avait reçu ce présent de sa mère. Ce jour-là, ses yeux brillaient de fierté à la vue de la simple feuille de papier de riz enveloppant le vêtement soigneusement plié. C'était le jour où il reçut son grade de menkyo kaiden[4] de la part de Kamajiro, son père.

Depuis ce jour, l'habit était resté plié, attendant l'heure où il accompagnerait Yukihiro sur le parquet du dojo. En passant les manches, Yukihiro avait senti la raideur du tissu encore neuf. Il ne serait pas aussi à l'aise que dans sa vieille veste élimée, qui avait fait toutes les séances d'entraînement avec lui, mais cela importait peu. Il aurait voulu que sa mère soit là pour le voir, mais d'après le protocole elle ne pourrait pas assister à la cérémonie. Cela importait peu, quoi qu'il en soit, c'est pour elle qu'il porterait ce keiko-gi.

Yukihiro était assis en seïsa[5] sur le parquet laqué du dojo depuis déjà quarante longues minutes. Il se tenait là à la droite de l'assemblée de ses élèves, à sa place de senpaï. Son bokken[6] attendait à sa gauche et ses mains reposaient sur le tissu sombre de son hakama[7]. Dans quelques instants, il irait rejoindre son grand frère Tadashi au centre de l'aire d'entraînement, qui exécutait en ce moment des katas de iaï-jutsu. Yukihiro restait immobile malgré ses genoux endoloris par la dureté du sol et ses jambes engourdies par la position inconfortable. Il se concentrait sur la prestation de Tadashi, rendant à peine audible sa respiration. Le senpaï attendait juste le moment où sa présence serait requise. Le visage impassible, il observait Tadashi évoluer au centre du dojo face à l'assemblée de notables et surtout face à leur père, Kamajiro-sensei, seul juge de la prestation de Tadashi. Les gestes de son frère étaient précis et les coupes très académiques. Tout était parfait. Peut-être un peu trop. Quelque chose semblait ne pas tourner rond, mais Yukihiro ne parvenait pas à savoir quoi.

Tadashi exécutait les katas tel que le protocole le demandait. Après tout, il s'agissait de katas de iaï-jutsu et rien n'était plus codifié que les katas de iaï-jutsu. Tadashi fendait l'air avec « Kaze o Bunkatzu », le katana emblématique de l'Ecole de l'Esprit Vivant, dont le nom signifiait « celle qui fend le vent ». En tant que prétendant au titre de sensei, il était un des rares ayant l'honneur de sortir de sa saya[8] la lame ancestrale. Parce que Yukihiro ne serait que senpaï, il ne connaîtrait jamais la douce sensation d'enserrer la tsuka[9] de cette relique.

Tadashi venait de finir son dernier kata et rengainait solennellement « Kaze o Bunkatzu ». Le geste était précis. Kamajiro-sensei détourna un instant le regard de Tadashi et fixa brièvement Yukihiro. D'un hochement de tête presque imperceptible, il lui signifia qu'il devait rejoindre son frère au centre du dojo.

Tadashi remit le katana du dojo sur son présentoir et saisi le bokken qu'il avait laissé sur le bord du tatami. Yukihiro se plaça aux côtés de Tadashi. Comme un seul homme, les deux frères saluèrent leur père et les autres dignitaires présents. Puis, les deux frères se firent face. Avant de s'incliner, Yukihiro croisa le regard de Tadashi et n'y reconnu aucune expression familière.

Yukihiro se mit en garde. Lorsque son bokken toucha celui de Tadashi il eut l'impression de toucher un bloc de pierre inamovible. A ce moment il sut que Tadashi allait être implacable. La voix de Kamajiro-sensei annonça le début du premier kata de ken-jutsu et un premier kiaï[10] retenti. Les deux frères s'échangeaient des coups avec une grande maîtrise, mais la violence de ces échanges n'avait rien à voir avec les entraînements quotidiens, si bien que Yukihiro avait laissé le contrôle de son corps à ses instincts. Ses automatismes suivaient la trame séculaire des katas, mais ce qui devait être une simple chorégraphie académique se transformait en un inattendu règlement

1 Élève le plus haut gradé servant comme assistant du senseï (professeur). Le « ï «est pour mieux correspondre à la prononciation japonaise.

2 Vêtement d'entraînement, abusivement appelé « kimono ».

3 Chan : suffixe japonais marquant la proximité affective entre deux personnes. Employé pour les femmes.

4 Niveau de maîtrise le plus élevé dans les écoles de sabre. Peut être considéré comme un 9e dan. Ne pas confondre ce grade avec le titre de senseï qui, lui, confère le droit d'enseigner.

5 Position d'attente agenouillée.

6 Sabre de bois utilisé lors des entraînements de ken-jutsu.

7 Jupe culotte traditionnelle que portent les samouraïs et les pratiquants d'art martiaux haut gradés.

8 Fourreau.

9 Manche du katana.

10 Cri de combat qui précède ou accompagne l'application d'une technique. Ce cri est utilisé notamment pour marquer une volonté d'action, ou bien pour perturber la concentration de l'adversaire.

Ill. Meidelev

de compte. Les coups de Tadashi étaient redoutables, précis et puissants. Yukihiro parait, esquivait et contre-attaquait avec virtuosité, mais il n'arrivait pas à reprendre le dessus. Son frère ne lui laissait aucune ouverture.

Déjà quarante minutes d'affrontement acharné. Le corps de Yukihiro n'était que souffrance. Il n'en laissait pourtant rien paraître. Il rendait coup pour coup, mais il avait l'impression de frapper sur une enclume. Il avait beau connaître son frère par cœur, du fait de toutes les années d'entraînement en commun, il peinait à repousser les assauts.

Lors d'une passe d'arme, la tête de Yukihiro se retrouva sans protection. Au-dessus, le bokken de Tadashi était brandi. Il s'abattit avec force et, dans un réflexe de survie, Yukihiro dévia le coup en levant son bokken. La violence extrême du coup de Tadashi se répercuta dans la main de Yukihiro. Celui-ci sentit comme un éclair lui traverser le poignet. Il déploya toute sa volonté pour étouffer le cri que la douleur lui arrachait des entrailles. Il savait son poignet brisé. Pour autant il ne ralentit pas le rythme. Il ne voulait pas que Tadashi remarque à quel point il était affaibli.

Les katas de l'Ecole de l'Esprit Vivant étaient connus pour figurer parmi les plus longs et les plus intenses. Cela faisait déjà quelques minutes que le nom d'un neuvième kata avait résonné dans le dojo et pourtant les coups de Tadashi ne faiblissaient pas. La douleur irradiait tout le bras de Yukihiro. Soudain, un craquement sinistre se fit entendre. Le bokken de Yukihiro venait de se briser. Épuisé, Yukihiro mit un genou à terre. Il n'avait plus la force de continuer le kata. Malgré sa volonté il savait que son corps ne pourrait pas aller plus loin. Il sentit le bokken de son frère se poser sur sa nuque en même temps qu'il entendit le kiaï final. Kamajiro-sensei se leva et d'un geste de la main signala la fin de la présentation. Tadashi s'agenouilla devant Yukihiro et le salua. Il détourna rapidement son regard et se tourna vers Kamajiro-sama. Malgré la sobriété du salut de Tadashi à son égard, Yukihiro eut le temps de remarquer une expression de mal-être sur le visage de son grand frère.

Yukihiro salua l'assemblée et retourna s'agenouiller en silence à la place qui était et sera encore la sienne, celle de senpaï, l'assistant du maître. En apparence, Yukihiro regardait l'assemblée mais intérieurement il contemplait le vide, incapable de se concentrer sur autre chose à cause de l'immense douleur dans son bras. L'allocution de Kamajiro, passant officiellement le flambeau à Tadashi, résonnait comme un brouhaha autour de lui. Il ne comprenait pas ce qui avait animé son frère durant la présentation. Il y avait toujours eu une rivalité entre eux, mais rien qui aurait pu pousser son frère à une telle extrémité. Il savait que Tadashi lui avait brisé le poignet sous le choc. Pourtant, Tadashi n'avait même pas émis la moindre hésitation et avait continué à enchaîner les coups sans répit.

De toute façon, Tadashi était l'aîné. Quoi qu'il se soit passé au cours de la présentation, nul ne pouvait remettre en cause son titre de senseï. Celui-ci lui était réservé dès sa naissance. Tadashi n'avait rien à prouver, ni à mériter. C'était là le privilège du droit d'aînesse. Il en était ainsi dans la société rokugani depuis l'époque où les Kami marchaient aux côtés des mortels. En ce jour, la tradition familiale perdurerait. Kamajiro s'était retiré, Tadashi était devenu senseï et Yukihiro restait senpaï.

Kamajiro

Kamajiro, les yeux encore fermés, sentait la douce caresse matinale de Dame Amaterasu sur sa joue. Malgré les événements de la journée à venir, il se sentait apaisé. Il se leva calmement. Il remarqua le futon enroulé à côté du sien. Tomoe, sa douce épouse, s'était levée depuis déjà quelques temps et avait pris soin de ne pas le réveiller.

Le jardin exhalait des parfums d'iris et de lotus blanc. Les jeunes pousses de bambou donnaient à ce bouquet floral un peu de fraîcheur. Cette matinée estivale annonçait sa part de renouveau. Kamajiro se laissait envoûter par les fragrances du jardin, lorsqu'une appétissante odeur de riz cuit vint le tirer de sa rêverie. Il sourit et se rendit à la cuisine. La maison était silencieuse, à l'exception des petits tintements de bols en porcelaine qui provenaient du rez-de-chaussée. Tomoe-chan avait sûrement entendu son mari se lever et elle lui préparait son petit-déjeuner.

Les années ont passé, mais elle restait toujours la même. Toujours apprêtée comme si elle devait accueillir un daimyo dans sa demeure. Toujours aussi attentionnée pour son mari et ses deux fils. Aujourd'hui, alors que Kamajiro allait abandonner son titre de senseï, il se rendait compte à quel point toutes ses petites attentions du quotidien l'avaient accompagné.

Il s'assit en face de Tomoe et la gratifia d'un « Bonjour, petite fleur du matin ». Surprise par cette espièglerie, elle leva les yeux et remarqua avec étonnement le sourire malicieux de son époux. Elle rougit et lui répondit par un sourire timide. Kamajiro se saisit de la théière et remplit leurs tasses. Il mangea son petit-déjeuner avec gourmandise, savourant chaque bouchée et se délectant de chaque saveur.

Après l'avoir remercié pour ce délicieux repas, Kamajiro se leva et vint embrasser tendrement Tomoe sur le front. Tout en s'éloignant vers le jardin, il lui dit sur un ton solennel : « Tomoe-chan, aujourd'hui est un grand jour. Ce matin tu as déjeuné avec le senseï du dojo, ce soir tu dîneras avec un simple vieillard ». Puis, il se mit à rire.

Dehors, il s'assit face au petit bassin où nageaient trois belles carpes. Une petite douleur à ses genoux lui rappela son âge et il prit conscience que, la veille, il avait donné son tout dernier cours. Il ferma les yeux, laissant les premiers rayons de soleil réchauffer son visage. Il se laissa bercer par les clapotis de l'eau et le murmure du vent dans les bambous, l'air était calme. C'était une belle journée pour faire perdurer les traditions.

Le *sensei* sursauta au bruit soudain émis par la queue d'une carpe ayant battu l'eau à la surface. Il reprit ses esprits. Il se leva et alla chercher son écritoire, une feuille de papier de riz, un encrier et un pinceau. Il s'installa à la même place, prit une inspiration et écrivit d'une traite :

« Le chêne est vieux,
Un éclair déchire le ciel.
Nouvelle floraison. »

Il posa son pinceau, jeta un regard satisfait à son œuvre et prit une profonde respiration. Il laissa de nouveau son esprit vagabonder au gré des fragrances matinales du jardin. Les jeunes pousses de bambou exhalaient des notes douces et acidulées, alors que les bourgeons des lotus aromatisaient l'air de touches complexes et enivrantes. Les couronnes de ces derniers, légèrement dentelées et teintées d'un rose pâle, présageaient d'une belle floraison cette année. Un rayon de lumière perça entre les feuillages, Dame Amaterasu rappelait à Kamajiro qu'il devait bientôt se rendre au dojo pour léguer son titre à Tadashi. Il s'adressa à elle en regardant le ciel : « Que tu es cruelle, Amaterasu. Es-tu si pressée que ça de me voir replier le rouleau de toute une vie d'enseignement ? » Puis, baissant la tête, il murmura à lui-même : « Après tout, tu as raison, il va bientôt être l'heure. Allons Kamajiro, soulève ta vielle carcasse. Tu ne voudrais pas que la cérémonie commence sans toi ? »

Kamajiro-senseï était agenouillé dos au Kamia[11]. Les portraits de ses aïeux, les précédents senseï, observaient d'un œil sévère la prestation de Tadashi. Kamajiro se demandait qui serait le portraitiste que ses fils allaient choisir pour lui après qu'il eut rejoint ses ancêtres dans le royaume des esprits. Qu'importait l'artiste, après tout il ne serait plus là pour s'admirer sur le mur des ancêtres. Il espérait juste que son portrait serait un tant soit peu souriant, contrairement à celui de son arrière grand-oncle Fujita-sensei, dont le regard accusateur l'avait toujours fait douter de lui. Un kiaï vint le tirer de ses pensées. La lame du katana de Tadashi venait de se stopper net à un shaku[12] du tatami. Cette distance codifiée simulait la décapitation de son adversaire imaginaire et par conséquent, la fin du kata. De plus, Tadashi venait d'exécuter le dernier des katas de iaï-jutsu.

11 Mur d'honneur du dojo, traditionnellement positionné à l'Est, sur lequel sont présentés les anciens maîtres et parfois les règles de conduites de l'école.

12 Unité de longueur, environ 30 cm.

Ill. Meidelev

Kamajiro était plutôt satisfait de la performance de Tadashi. Le iaï-jutsu de son élève était très académique. Peut-être un peu trop, mais c'était là l'esprit critique du vieux senseï qui s'exprimait. Kamajiro était tout de même surpris de voir avec quelle facilité son fils aîné avait manié Kaze o Bunkatsu, « celle qui fend le vent ». La lame portait d'ailleurs mal son nom à cause de sa lourdeur. Kamajiro se souvenait de la difficulté qu'il avait vécu avec cette arme trop lourde, quarante-trois ans plus tôt, lorsqu'il était à la place de Tadashi, face à son père, le redouté Yoshio-senseï. Il comprit aux mines impressionnées des quelques notables de l'assistance qu'après la démonstration des katas de iaï-jutsu, Tadashi avait complètement légitimé son statut de senseï. Kamajiro fit un signe de tête à Yukihiro, afin que les deux frères présentent ensemble les katas de ken-jutsu.

Kamajiro salua ses deux fils et annonça le nom du premier kata à présenter. Les deux combattants se saluèrent et se mirent en garde. L'échange était dynamique, vif et précis. Tandis que le maître était on ne peut plus satisfait de ses deux élèves, c'était bien le père qui éprouvait le plus de fierté devant ces deux prodiges. Pourtant quelque chose le dérangeait. Il lui semblait que derrière chaque coup porté se cachait une réelle volonté de toucher, voire de blesser.

La présentation de simples katas devenait un règlement de compte. Tadashi semblait frapper de toutes ses forces. Ses coups étaient précis et d'une incroyable puissance. Yukihiro était en difficulté, mais n'en laissait rien paraître. Soudain, un coup plus rapide que prévu, vint le heurter de façon incongrue. Kamajiro remarqua une légère grimace de douleur sur le visage de Yukihiro et vit le poignet de son fils prendre un angle non conventionnel. Il comprit que Tadashi venait de le lui briser. Il serait désormais difficile pour Yukihiro de continuer la présentation. Pourtant durant les enchaînements suivants il ne sembla pas souffrir le moins du monde. Kamajiro pensait : « Comment peut-il faire cela ? Il est vrai que j'ai toujours été dur avec lui pour l'endurcir dans sa future position de senpaï. Mais de là à ignorer une telle douleur, je ne l'en aurais jamais cru capable ! »

Kamajiro commençait à douter de son jugement. Yukihiro aurait-il été plus digne d'être senseï que Tadashi ? Il assistait impuissant à une correction. Tadashi assénait son frère de coups plus violents les uns que les autres. Kamajiro ne reconnaissait pas son enseignement, il ne reconnaissait pas son fils aîné. Il aurait voulu arrêter là la présentation, arrêter le massacre, mais qu'en aurait-il été de son enseignement ?

Si le senseï lui-même désapprouvait ses propres techniques, qui plus est lorsqu'elles étaient présentées par son héritier, quelle image donnerait-il de son école ? Quelle légitimité l'héritier aurait-il donc ? L'autorité de Kamajiro en tant que senseï aurait été complètement remise en cause. Dans tout Rokugan, le nom de Kamajiro aurait été synonyme de déshonneur, incapable de transmettre son savoir à son héritier. Tadashi aurait dû vivre dans la honte de son père. Yukihiro aurait été considéré comme un piètre substitut de sensei. Toute la réputation du dojo de l'Esprit Vivant aurait été marqué du sceau de l'incompétence, jetant le discrédit sur les élèves, aussi prestigieux fussent-ils.

Ce matin, au bord du bassin, Kamajiro pensait que la transmission serait une simple formalité. Dans sa tête, tout était clair. L'aîné Tadashi serai sensei et le cadet Yukihiro, le senpaï.

Mais à présent, Kamajiro mesurait combien son jugement pesait son poids. Le poids des traditions, de l'honneur, de la famille et des élèves. Les notables n'étaient pas là que pour se divertir. Ils étaient aussi là pour rappeler muettement au sensei que les traditions devaient être respectées. L'aîné devait être sensei et le cadet le senpaï. Il en était ainsi.

Kamajiro était condamné à regarder Yukihiro se faire humilier devant toute la haute société. Il contenait sa douleur et s'efforçait de faire bonne figure. Il lui devenait insupportable d'arborer ce sourire figé. Sa gorge se nouait. Quand un courtisan vint lui chuchoter un compliment à l'égard de Tadashi, Kamajiro, sans réellement écouter, acquiesça instinctivement.

Il observa son fils aîné. Le regard de Tadashi était vide de toute émotion. Il frappait implacablement. Kamajiro pensait : « Qu'est devenu mon fils ? Comment lui, d'ordinaire si calme et introverti, avait-il pu changer à ce point ? Quelle magie assez puissante avait pris le contrôle de son être ? » Kamajiro avait l'impression qu'un oni s'était emparé de son fils, faisant de lui un étranger.

Mais il était désormais trop tard. Selon la tradition, dans quelques minutes, Kamajiro abandonnerait le dojo de son école à ce démon. Soudain, un craquement retentit. Il vit le bokken de Yukihiro se briser et vit le cadet s'écrouler. Le père dut se contenir pour ne pas porter secours à son fils sur le tatami. Son cœur arrêta de battre un instant lorsqu'il vit le bokken de Tadashi s'abattre sur son frère et se stopper net sur sa nuque.

Il réalisa alors l'erreur de son jugement. Tadashi maîtrisait l'efficacité des techniques mais Yukihiro faisait montre d'une bien plus grande détermination. Face aux difficultés, Yukihiro s'était révélé capable de les affronter avec stoïcisme, tandis que Tadashi n'avait pas encore été confronté à ce genre de situation. Qu'en sera-t-il le jour où il le sera ? Là, Tadashi allait y être plongé directement, sans avoir prouvé sa capacité à y faire face. Tout simplement parce qu'il était né en premier.

Malheureusement, il était désormais trop tard. Le bokken de Tadashi sur la nuque de son frère marquait la fin de la présentation et sa place de nouveau sensei. Kamajiro devrait abandonner le dojo de son école à ce démon. Son regard comme ses pensées allaient vers Yukihiro : « Pardonne-moi Yukihiro de te laisser à la merci de ton bourreau. Je n'ai pas su voir la vraie nature de ton frère. Je la vois désormais. Tu étais le seul digne d'être senseï. Tu es la victime de mon manque d'audace et de courage qui m'ont retenu de braver la tradition au profit de l'honneur. Sauras-tu un jour me pardonner, mon fils ? ».

Tadashi s'agenouilla face à Yukihiro et le salua, puis, il s'inclina vers le Kamia, Kamajiro-senseï et enfin les invités. Kamajiro s'attendait à voir de la haine dans le regard de son héritier, mais il ne décela que de la souffrance et du doute. C'est alors qu'il prit conscience que Tadashi ne voulait pas de cet héritage et qu'il n'en avait jamais voulu.

Kamajiro salua, le sourire encore figé sur son visage. Il remit à Tadashi le précieux rouleau de parchemin, que les senseïs de l'école transmettent à leur successeur. Il se retira, laissant le nouveau senseï prendre possession de son dojo.

Ill. Meidelev

Tadashi

La nuit commençait à blanchir. Une bouteille vide roulait sur le sol. Le saké n'avait en rien calmé la nervosité de Tadashi, il n'avait fait qu'engourdir son corps et son esprit. La cérémonie officielle pour la transmission allait débuter dans quelques heures et Tadashi n'avait pas fermé l'œil depuis la veille. Tadashi rassembla ses forces pour se redresser et tituba jusqu'à une vasque remplie d'eau fraîche, dans laquelle il plongea la tête tout entière. La fraîcheur de l'eau lui traversa tout le corps et dissipa les brumes de l'alcool. Il se redressa d'un seul coup et prit une profonde respiration. L'eau ruisselait sur le visage de Tadashi. Il se tenait face à la fenêtre de sa chambre, son regard se perdait dans le lointain. La maison était encore silencieuse et Tadashi se noyait dans ses pensées.

Il est l'aîné et c'est à lui que revenait l'honneur d'hériter du titre de senseï. En réalité, c'était un honneur dont il ne voulait pas ! Pourquoi avait-il fallu que Yukihiro naisse après lui ? Yukihiro était meilleur que lui au sabre. Il ferait à coup sûr un meilleur senseï. Il avait la maîtrise technique, le goût du partage et surtout il aimait la pratique du sabre. De plus, sa compétence était reconnue unanimement par les élèves à qui il prodiguait ses conseils avisés. Cette reconnaissance allait bien au-delà de l'enceinte du dojo, peut-être même jusqu'aux portes du Palais Impérial. En un mot, Yukihiro était né pour être senseï.

Il avait reçu, avec son frère depuis leur plus jeune âge, l'apprentissage du sabre par leur père. Celui-ci avait entraîné Tadashi à être son héritier et Yukihiro à rester un éternel élève. L'enseignement de Kamajiro-senseï avait toujours été dur, en particulier avec Yukihiro. Pourtant, lui était curieux et désireux d'apprendre. Mais Kamajiro-senseï ne prodiguait ses conseils qu'à celui qui devait perpétuer son art dans l'enceinte de ce dojo.

Tadashi se souvenait de ces longues soirées en tête à tête avec son père, à répéter des mouvements jusqu'à l'épuisement. C'est durant ces séances d'entraînement particulières que son père lui enseignait les arcanes de l'École de l'Esprit Vivant. A cette époque, Yukihiro, était trop jeune élève pour susciter l'intérêt d'un senseï trop préoccupé à parfaire son héritage. Bien conscient de cela, il laissait volontairement la porte du dojo entrouverte, pour laisser à Yukihiro la possibilité d'observer les exercices et ainsi écouter les conseils de leur père. Tadashi savait que son frère aurait tellement aimé que leur père soit fier de lui. Au lieu de cela, le cadet n'avait eu droit au mieux qu'à des tapes d'encouragements sur l'épaule de la part de son senseï. Même dans ces rares cas, la tape s'accompagnait de remarques sévères sur la précision de ses frappes ou la justesse de ses positions.

Tadashi avait été, bien malgré lui, le centre de toutes les attentions d'un père trop attaché aux traditions. Au fil des années, il se sentait de plus en plus coupable d'accaparer ainsi l'affection de son père, alors que son jeune frère suait sang et eau tous les jours dans le dojo en nourrissant le vain espoir de voir une petite étincelle de fierté dans le regard de celui qu'il admirait le plus au monde. Tadashi n'avait jamais avoué ce sentiment de culpabilité à son frère. À vrai dire, il ne s'était jamais vraiment confié à lui et il était désormais trop tard pour le faire. Trop peur de dévoiler des faiblesses dans un monde où une seule chose compte : entretenir son image. Il était l'aîné et ce fardeau lui avait été offert avec le poids de l'honneur de la famille. Cet honneur qui allait se jouer sur le tatami du dojo dans quelques heures. Il deviendrait le nouveau senseï et Yukihiro serait son dévoué senpaï.

Une odeur de riz montait de la cuisine. Reprenant ses esprits, il reconnut le parfum légèrement acidulé caractéristique du vinaigre de riz que sa mère avait l'habitude de lui servir depuis qu'il était petit. D'ordinaire il aurait esquissé un sourire et se serait précipité dans les escaliers pour être le premier à se servir.

Mais pas ce matin. Aujourd'hui, Tadashi se préparerait et irait directement au dojo. Toutes ses pensées nocturnes lui avaient coupé la faim. Il sortirait par le jardin pour ne pas offrir au regard de sa mère le spectacle d'un fils en proie au doute.

Quand vint l'heure de la présentation des katas, le dojo était bondé de notables, d'anciens et nouveaux élèves. Kamajiro-senseï remit à son héritier la lame ancestrale, « Kaze o Bunkatsu ». Tadashi se mit alors en position, au centre du tatami. Son père annonça le premier kata. Tout en s'exécutant, Tadashi récitait les conseils de son père, se concentrant sur ses déplacements, ses positions et la précision de ses coupes.

« Respirer ! La respiration est la clé de la maîtrise de soi et de celle du sabre. » Tadashi combattait des adversaires invisibles depuis déjà près de quarante minutes. Le tressage du tsuka-ito[13] de Kaze o Bunkatsu commençait à lui brûler la paume de la main et les ornements de la tsuba[14] lui blessaient le dessus du pouce. Maudite soit cette lame. Il s'agissait du sabre de son aïeul, forgé il y a plus de dix générations par les artisans Doji. Elle était légèrement plus longue que son propre katana et ô combien plus lourde. Tadashi présentait des kata de iaï-jutsu pour lesquels il devait montrer précision de coupes et maîtrise de soi avec une arme dont il n'avait jamais eu le droit de se servir au préalable. « Kaze o Bunkatsu » n'était enlevé de son présentoir que pour les événements officiels. Bien sûr qu'elle était magnifique. Sa ligne de trempe si parfaitement naturelle, sa courbure si harmonieuse et les reflets légèrement moirés de l'acier feuilleté de la lame témoignaient de la grande qualité du travail de forge. Le tressage du tsuka-ito très sobre lui conférait une sorte d'humilité. Enfin, les fleurs de sakura[15] de la tsuba finement dorées lui donnaient un côté léger et délicat. Les Sept Fortunes savaient ce que Tadashi aurait sacrifié pour avoir le droit d'utiliser, à ce moment-là, son bon vieux iaï-to[16]. Mais il s'agissait de la cérémonie de transmission et il était de tradition que le nouveau senseï présente ses kata avec l'arme familiale.

« Concentration et précision ! » Au début des katas, quand Tadashi tirait la lame de la saya[17], il sentait que la pointe frottait sur le koï-gushi[18]. À chaque fois, entraîné par le mouvement de coupe et le poids de la lame, il manquait de justesse de s'entailler la main. Maudite lame ! Il employait toute sa force, lors des coupes finales, pour stopper sa course a exactement un shaku du tatami, tel que Kamajiro-senseï n'avait de cesse de le marteler. Ses avant-bras commençaient à tétaniser sous les innombrables coupes qu'il venait de faire dans le vide. Maudite lame ! Ses épaules étaient aussi engourdies que lors des longues séances de suburi[19] que son père affectionnait, tout particulièrement les jours où l'entraînement avaient été dur et où, faute d'imagination, il ne trouvait rien de plus intéressant à imposer à ses élèves. Tadashi poussa un dernier kiaï libérateur. Il venait de trancher la tête de son adversaire imaginaire et renvoyait calmement la lame dans sa saya, où elle reposerait jusqu'à la prochaine génération de senseï. Enfin ! C'en était enfin fini de la lourde lame familiale ! Tadashi se releva et retira le katana de sa ceinture. Il salua ses ancêtres dont les portraits sévères ne semblaient pas avoir apprécié sa prestation. Lorsqu'il releva les yeux, il vit que Kamajiro-senseï faisait un léger signe de tête en direction de son frère. Tadashi ne pourrait pas reprendre son souffle. Le senseï avait parlé et ordonné d'enchaîner avec les katas en kumitachi[20].

13 Ruban de toile, de soie ou de cuir entourant la poignée du katana.

14 Garde d'un katana de forme approximativement circulaire, souvent ornée des héraldiques du clan du propriétaire du sabre.

15 Cerisier du Japon.

16 Sabre non tranchant utilisé lors des entraînements de iaï-jutsu.

17 Fourreau du katana.

18 La « bouche de carpe », l'ouverture de la saya par laquelle on glisse la lame.

19 Exercice répétitif de coupe dans le vide qui a pour but le renforcement musculaire.

20 Pratique des kata à deux.

Ill. Meidelev

« Prendre le centre ! » Le bokken de Tadashi lui paraissait tellement léger par rapport au katana familial. Au moment où le bokken de Yukihiro vint prendre contact avec le sien, leurs regards se croisèrent. Le visage inexpressif de son petit frère lui glaça le sang. Ses mains se crispèrent sur le sabre de bois. Au fond de lui il implora son frère : « Pardonne-moi mon frère de te voler encore ce que tu mérites plus que moi. Je tâcherai d'être un partenaire à la hauteur de ton ken-jutsu et de l'enseignement de notre père. »

« Hajime[21] ! » Kamajiro-senseï donna le signal du début des katas. Les bokken s'entrechoquèrent et les kiaï se mirent à résonner dans le dojo.

« Chaque coupe doit être lancée comme si c'était la dernière. » Kamajiro-senseï avait si souvent fait remarquer à Tadashi la médiocrité de son attitude : « Martialité ! Combativité ! Stabilité ! Rien... Tu n'as rien de tout ça. Si tu t'obstines à ignorer mes paroles tu n'arriveras à rien. » De son côté, son frère lui rendait coup pour coup.Au bout de quelques échanges, Tadashi compris que son partenaire allait au-delà d'une simple démonstration de techniques. Il commença à douter de l'issue de cette cérémonie, qui était devenue un règlement de compte. Il était clair que Yukihiro ne ralentirait pas le rythme et qu'il irait jusqu'à l'affrontement. Tadashi n'avait aucune chance de faire bonne figure face à un tel adversaire. Il n'avait jamais été à son niveau. Yukihiro était martial, il maîtrisait la technique et au fil des années avait développé son propre style : plus instinctif, plus rapide et plus imprévisible. Il cassait le rythme des katas, ce qui les rendait plus dynamiques et plus réalistes. Ce jour-là, Yukihiro était au meilleur de sa forme, Tadashi ne pouvait donc compter que sur la précision de ses techniques et sur toutes les leçons que Kamajiro s'était employé à lui répéter inlassablement, jusqu'à ce qu'elles deviennent des murmures résonnants dans son esprit.

« D'abord le corps, après le sabre. » Il se forçait à abaisser son centre de gravité pour gagner en stabilité face à la rapidité du bokken de son frère. Il sentait les muscles de ses cuisses tétaniser. Soudain il sentit que le bokken de Yukihiro lui frôla l'oreille. Seul un réflexe de survie lui permis d'éviter le coup.Déstabilisé par le mouvement de retrait qu'il avait dû faire, il laissa son arme s'abattre sur son adversaire, laissant ses instincts prendre le contrôle de son corps. Il ne mesura pas la force qu'il avait mise dans cette frappe. Au moment de l'impact, il ressentit une étrange vibration et vit le visage de Yukihiro se crisper. Il baissa les yeux et remarqua la forme inhabituelle du poignet de son frère. Ce coup lui avait brisé l'articulation. Il ne pourrait pas continuer ainsi, la douleur devait être insoutenable. Pourtant, Yukihiro continuait de répondre à ses coups. Il semblait ignorer la douleur. Tadashi s'attendait à tout instant que Kamajiro-senseï mette un terme à la présentation. Qu'attendait-il ? Était-il prêt à voir ses fils s'entre-tuer simplement pour ne pas perdre la face ? Jusqu'à quand allait-il laisser son propre fils souffrir ainsi inutilement ?

« Le regard, le sabre et la distance d'engagement. » Les échanges de coups avaient redoublé d'intensité. Tadashi ne sentait plus son corps. Si son frère avait le poignet brisé, lui avait son corps meurtri par les précédentes quarante minutes de katas de iaï-jutsu. Tadashi avait l'impression que son bokken était aussi lourd qu'un tetsubo[22]. Chaque mouvement lui demandait un effort surhumain. Ses jambes ne le soutiendraient pas très longtemps. Cela faisait plus d'une heure que les deux frères suaient toute l'eau de leur corps sur le tatami du dojo. C'est alors que dans un élan ultime, il élança son arme et sous le choc, le bokken de Yukihiro se brisa. Il observa, impuissant, son frère s'écrouler. Était-il encore conscient ? Il vit avec soulagement que son petit frère respirait encore. Il ne savait pas trop comment faire, le kata n'était pas fini et Yukihiro ne pourrait plus continuer. Spontanément il abaissa son bokken sur la nuque de son frère, simulant une ultime coupe. Il sentit un relâchement dans tout son corps. La présentation était désormais finie et toute la pression retombait d'un seul coup.Il ramena son bokken sur sa ceinture et s'agenouilla près de son frère. Calmement, il posa ses mains sur le tatami et pencha son buste solennellement. Il se redressa, des gouttes de sueur ruisselaient sur tout son visage. Personne ne remarqua que parmi elles une larme coulait le long de sa joue.

21 Littéralement « Commencement ». Ordre de commencer un exercice, une présentation ou un combat

22 Lourde matraque cloutée

Tomoe

Les derniers invités avaient quitté le dojo, non sans avoir félicité le nouveau senseï. Dame Amaterasu s'en allait calmement par-delà l'horizon. Un parfum douceâtre d'épices emplissait la cuisine. Tomoe-chan, d'un geste ample et harmonieux, remuait la soupe qui mijotait sur le feu. Elle était restée là, seule dans la maison, depuis que son époux l'avait tendrement embrassé le matin même.

Elle s'était efforcée de rendre cette journée ordinaire, s'attelant consciencieusement à accomplir des tâches triviales. Elle avait pris son temps pour préparer soigneusement le repas du soir. Tout d'abord, elle avait sorti la pierre à aiguiser et l'avait posé sur le plan de travail. Puis, elle avait lentement réaffûté le fil de la lame de son couteau de cuisine. Elle avait découpé, avec une précision chirurgicale, des cubes de tofu, qu'elle avait ensuite laissés mariner dans une de ces sauces dont elle seule avait le secret. Ensuite, elle avait finement ciselé des algues de la baie de Sunda Mizu Mura, achetées la veille à un marchant Yasuki. Enfin, Tomoe avait préparé le bouillon de sa soupe avec des épices qu'elle avait dosées méticuleusement.

Pourtant, malgré tous ces efforts pour banaliser cette journée, depuis le matin, elle n'avait cessé de s'inquiéter. Tout d'abord pour Yukihiro, son petit guerrier. Il s'était tellement investi dans le dojo. Tomoe avait soigné tous ses bleus et ses ampoules. Elle savait à quel point il aurait fait un bon senseï et à quel point il était meurtri de n'avoir droit qu'à la place du senpaï. Ensuite pour Tadashi, son grand rêveur. Tomoe avait si souvent séché ses larmes au sortir du dojo. Tadashi avait malheureusement subi les ambitions de son père. Il aurait tout fait pour ne pas décevoir son senseï, pourvu que ce ne fût pas d'en hériter le titre. Pourtant, Tomoe savait que cette sensibilité ferait de lui un grand senseï. Enfin pour Kamajiro-kun[23], son… tout, qu'elle avait toujours soutenu. Lorsqu'il doutait de lui, alors que les tatamis étaient vides et que les gens se moquaient de ses techniques. Lorsque les élèves se pressaient aux portes du dojo et s'entraînaient même jusqu'au milieu de la rue, ce qui avait attiré les foudres des autres senseï. Il venait d'abandonner ce pourquoi il avait consacré sa vie. Secrètement, Tomoe espérait désormais partager plus de moments avec lui.

Des bruits de pas résonnèrent sous le préau. Elle reconnut la démarche des hommes qui arrivaient. Elle sourit. Aussi éprouvante qu'ait pu être la journée, elle savait que les épices de sa soupe redonneraient le sourire à ses trois samouraïs, que le temps soignerait les blessures et que rien ne briserait l'esprit de famille.

23 Kun : suffixe japonais marquant la proximité affective. Employé pour les hommes

Ill. Meidelev

Un futur classique !

Texte : Marc Axcerias
Illustrations : Anna Demarchi et Carmen De Murga Miralles

Prologue

Les chutes de neige du mois du Bœuf[1] faisaient souffrir hommes et bêtes. Bientôt, le mois du Tigre[2] aggraverait la rudesse de l'hiver et empêcherait la population de se déplacer à travers l'Empire d'Émeraude. Heureusement que les récoltes de l'automne dernier furent particulièrement abondantes ! Cette année, l'Empire échapperait à la famine.

Ce constat libéra l'esprit du daimyo de la Famille Shosuro, du Clan du Scorpion, pour se concentrer sur une conséquence directe des rigueurs climatiques. Avec toute la neige et la glace accumulées sur les voies de communication impériales, les traditionnels Palais d'Hiver de chaque Clan s'étaient avérés profondément décevants puisque vides de courtisans. Là où chaque hiver était une succession de joutes verbales et d'intrigues politiques, celui de cette année s'était résumé, aux yeux du Scorpion, à de simples discussions. Le Palais d'Hiver du Clan avait été anémié et représentait malheureusement une occasion manquée sur les plans politique et diplomatique.

Le daimyo du Clan du Scorpion et son Conseil n'avaient pas attendu la fin de l'hiver pour pallier à cette carence politique et mirent en place une solution. Cette dernière donnerait au Scorpion l'initiative diplomatique. La famille Shosuro serait en première ligne pour porter les intérêts du Clan.

Mais cette fois point d'assassins tapis dans l'ombre ou de poisons dans les coupes de saké. L'offensive se ferait en plein jour ! L'arme choisie serait le théâtre kabuki.

Cet art théâtral à la mise en scène flamboyante parlait à toutes les castes. Sa popularité servirait les intérêts du Clan. Autant laisser le nô aux conservateurs du Phénix et aux prétentieux de la Grue !

D'abord, il convenait de choisir le champ de bataille. La cité de Ryoko Owari apparaissait comme idéale puisque le daimyo de la Famille Shosuro aimait à la comparer à une scène de théâtre grandeur nature.

Seul un général particulièrement brillant était capable de réussir le coup d'éclat souhaité. Or ce genre de choix avait toujours été complexe à faire. En l'occurrence, le général devait être un dramaturge. Comme les rangs de la Famille Shosuro ne manquaient pas d'auteurs et d'acteurs de talents, le daimyo trouva rapidement le créateur d'exception dont il avait besoin et le convoqua en urgence.

Lorsque le daimyo Shosuro rentra dans ses appartements, un homme assez jeune l'attendait agenouillé. L'invité portait un maquillage discret et un demi-masque à la décoration raffinée. Il s'inclina devant le seigneur, dès que celui-ci pénétra dans la pièce avec son escorte. Il le salua simplement : « ohayō gozaimasu[3] Shosuro-sama[4]. Merci pour votre invitation et l'intérêt que vous portez à mon travail. »

Le daimyo pris place en face de son hôte. La distance protocolaire séparant les deux hommes était peu importante. Cette entrevue discrète ne s'embarrassait pas des codes sociaux habituels. Le daimyo répondit : « ohayō gozaimasu Shosuro Shôta-san[5].. Bienvenue dans mes appartements privés, j'espère que votre voyage n'a pas été trop éprouvant. »

« J'ai besoin que vous soyez en parfaite santé ! En effet, j'ai pensé à vous pour organiser ce qui sera immanquablement le plus grand événement de ce printemps : vous serez le maître de cérémonie en charge de l'inauguration du nouveau théâtre kabuki de Ryoko Owari. La tâche sera lourde car vous devrez préparer la cérémonie d'inauguration du théâtre tout en écrivant une pièce originale spécialement prévue pour cet événement. Ce sera une première dans une première ! »

Sans mots dire, son interlocuteur s'inclina profondément, puis après un bref instant de réflexion demanda : « Dōmo arigatō[6] Shosuro-sama ! J'espère me montrer digne de cet honneur. Puis-je connaître le délai dont je dispose et le type de pièce de théâtre que vous désirez ? »

Le chef de la famille Shosuro se caressa le menton, l'air absorbé : « Malheureusement le délai imparti sera court. La pièce devra être écrite pour la première moitié du mois du Lièvre[7]. Vous devez comprendre que cet événement s'inscrit dans le cadre d'une offensive diplomatique destinée à compenser la désastreuse perte de temps dû à l'hiver trop rigoureux. »

« Quant à la nature de la pièce, ce sera une œuvre dans le style kabuki pour toucher aussi bien les élites de l'Empire que les couches populaires. À travers la représentation théâtrale, le Champion du Clan et son Conseil ambitionnent quelque chose de plus sérieux. J'oserais dire quelque chose de plus frappant encore qu'un divertissement, même de qualité exceptionnelle.

1 Février.

2 Mars, dernier mois de l'année dans L5A (inspiré du calendrier japonais où leur premier janvier correspond plus ou moins à notre premier avril).

3 Bonjour, en japonais.

4 En japonais, suffixe honorifique, réservé aux supérieurs ou aux aînés.

5 En japonais, suffixe courant de politesse.

6 Merci, en japonais.

7 Avril, premier mois de l'année dans L5A.

Ill. Anna « Tasia » Demarchi

Avec votre talent inégalé, nous savons que vous saurez répondre à nos attentes. »

« Cette pièce devra être une attaque subtile contre l'un de nos adversaires. Elle devra lui faire comprendre à travers une œuvre édifiante que nous connaissons ses secrets les plus intimes et que les légendes colportées par l'histoire impériale n'impressionnent pas le Clan du Scorpion. »

« C'est un exercice littéraire particulièrement risqué. L'échec n'est pas permis ! Il n'y aura pas de seconde chance. Vous me comprenez, n'est-ce pas ? »

La silhouette du dramaturge demeurait parfaitement immobile et silencieuse. L'homme n'exprimait rien. Le daimyo de la Famille Shosuro l'observait attentivement, remarquant que le regard de son invité n'était plus posé sur lui. En fait, l'écrivain semblait perdu dans le vague. Shosuro Shôta reprit ses esprits : « Hai[8], Shosuro-sama ! Je comprends la nature de l'enjeu et la responsabilité qui m'incombe. »

Le daimyo reprit la parole : « C'est heureux. Pour vous aider dans l'écriture de cette œuvre, vous pourrez bénéficier de notre soutien total. Toute la documentation nécessaire sera mise à votre disposition sans restriction. Vous bénéficierez aussi de tous les serviteurs utiles pour vous assister dans la préparation de l'inauguration du futur théâtre. »

Shosuro Shôta s'inclina profondément en signe de gratitude. Son supérieur ajouta avec une dose d'ironie dans la voix : « On dit que vous fourmillez sans cesse d'idées originales. Ce projet de pièce vous évoque-t-il déjà quelque chose ? »

L'intéressé acquiesça : « C'est un honneur et un défi tout à fait passionnant. La pièce devra montrer aux spectateurs que l'on n'échappe pas aux conséquences de ses mensonges et que la vérité, comme la vengeance, est un plat qui peut aussi se déguster froid… même au printemps ! »

8 Oui, en japonais.

Chapitre 1

Ce vingtième jour du mois du Lièvre resterait dans les mémoires de tous les amateurs de théâtre kabuki et des acteurs de l'école de comédie de la Famille Shosuro. En effet, tous les ingrédients avaient été réunis pour que l'inauguration du tout nouveau théâtre kabuki de la ville de Ryoko Owari soit un triomphe mémorable ! Cette prouesse artistique serait bientôt relayée à travers l'Empire par l'ensemble des courtisans des Clans Majeurs, invités pour l'occasion. On prétendait même que certains membres de la Cour Impériale, en particulier des kuge[9] de la Famille Otomo avaient daigné faire le déplacement.

L'inauguration avait duré toute la journée. Le maître de cérémonie Shosuro Shôta n'avait ménagé ni le temps, ni l'argent pour que ce moment soit inoubliable. Il jouait sa réputation et celle de sa Famille !

Le Champion du Clan du Scorpion et le daimyo de la Famille Shosuro avaient annoncé que Shosuro Shôta ferait jouer sa nouvelle pièce pour l'avènement de ce nouveau « temple » dédié à l'art théâtral. La pièce intitulée Le Délice coupable des vrais mensonges et des fausses vérités, intriguait déjà les critiques d'autant qu'une cérémonie shūmei[10] était prévue à l'issue de la première représentation. Devait-elle concerner le nouvel acteur fétiche de l'École des Comédiens Shosuro, le brillant et flamboyant Shosuro Kōsuke ?

Ce dernier avait refusé toute entrevue pour ménager le suspense. Les employés du théâtre avaient même tendu l'iwai-maku[11] pour marquer le caractère exceptionnel de cette journée. Le public semblait déjà conquis avant même d'avoir assisté à la pièce.

Du haut de ses trente ans, Shosuro Shôta n'avait jamais connu de jour plus faste. On le disait inspiré par Benten, la Fortune de l'Amour Romantique et des Arts. Tous l'adoraient et désiraient s'attirer ses faveurs ou au moins lui soutirer quelques mots.

Mais derrière l'élégant demi-masque de tissu et sous le fard du maquillage, Shôta affichait un sourire de façade et ne se laissait pas griser par l'ivresse du succès. Intérieurement, il était las et ne se sentait pas d'humeur. Les compliments glissaient sur lui au point qu'il les trouvait fades. Ses yeux, regardant le présent comme une lointaine réalité, se cachaient derrière un regard grave, paraissant contempler la mélancolie du passé.

Le dramaturge Scorpion avait pris congé de la foule de ses admirateurs en prétextant un malaise. Il jouait la comédie à la perfection, comptant sur la complicité de ses serviteurs de confiance. Ces derniers l'installèrent dans son palanquin et gagnèrent la demeure de leur maître sur la Colline de l'Excellence au cœur du quartier noble. La demeure lui avait été offerte par l'une de ses admiratrices fortunées de la Famille Doji.

Arrivé au seuil de sa maison, Shôta descendit du palanquin. Il entra dans le tsuboniwa[12] puis observa la bâtisse endormie aux fenêtres sombres. La petite cascade artificielle du bassin d'eau jouait avec le roseau à bascule. Le lieu respirait la paix loin du bouillonnement festif de la Cité des Mensonges.

Malgré cela, Shôta savait que ce soir, la sérénité le fuirait une fois encore.

Le jeune disciple Shosuro Naoki se précipita vers son sensei[13] dès qu'il le vit entrer. Il s'agenouilla et le salua très respectueusement : « Bienvenue dans votre demeure, Maître ! Au nom de l'ensemble de vos disciples et de vos serviteurs, veuillez recevoir nos compliments. Votre brillant succès d'aujourd'hui emplit nos cœurs de joie ! »

En temps normal, l'accueil de son disciple favori aurait autant réjoui qu'amusé Shosuro Shôta sensei, sauf ce soir. Le maître répondit à son disciple d'un ton poli et sec : « Dōmo arigatō, Naoki-san ». Puis il enchaina immédiatement : « Mon hôte est-il arrivé ? » Le jeune disciple sentit toute joie s'évanouir de son cœur et son ventre se contracta sous l'effet d'une sourde inquiétude : « Hai sensei, je crois… ». L'agacement pointa chez le maître : « Comment ça ? Tu crois ? ». Timidement, l'apprenti s'expliqua : « Il s'agit d'un moine qui prétend venir à votre demande. Mais pour être franc, il ne m'inspire guère confiance. Il a tout l'air d'un errant un peu pouilleux et il m'a tendu un courrier d'invitation que vous auriez envoyé à son monastère. ». Shosuro Shôta le coupa de façon abrupte : « Baka[14] ! Tu ne sais plus reconnaître mon écriture et mon môn[15] ? ».

9 Appellation de la haute noblesse parmi les samouraïs.

10 **Shūmei** (En japonais : 襲名 littéralement « succession de nom »).

Ce terme désigne une importante cérémonie de baptême dans le milieu du théâtre kabuki. En général, un ou plusieurs acteurs participent à cette cérémonie durant laquelle ils prennent de nouveaux noms de scène. Dans la tradition du théâtre kabuki, les noms de scène nouvellement portés sont souvent ceux du père de l'acteur, de son grand-père ou de son maître. Ces noms se transmettent de génération en génération au sein des lignées d'acteurs et revêtent une grande importance tant sur le plan du prestige que de l'honorabilité. Souvent, les acteurs portent au moins trois noms au cours de leur carrière, leur participation à un shūmei constitue le passage dans un nouveau chapitre de leur carrière de comédien.

11 **Iwai-maku** : Il s'agit d'un grand rideau employé dans les théâtres kabuki spécialement réservé aux occasions ou célébrations importantes, par exemple, lors d'une cérémonie Shūmei.

12 **Tsuboniwa** (En japonais : 坪庭) : Il s'agit d'un type de jardin de petite superficie. En effet le mot tsubo 坪 désigne une unité de mesure japonaise correspondant à la surface d'environ deux Tatami, c'est à dire 3,24m^2. Le terme niwa, signifie jardin. L'origine des tsuboniwa daterait de l'époque Heian (794-1185). Le tsuboniwa fait office de jardin d'agrément ou de jardin d'accueil dans les entrées de maisons japonaises. On y trouve des ornements tels qu'une lanterne, un bassin et des pierres. Ce type de jardin est souvent enclos dans une cour intérieure, ceint de murs ou de palissades.

13 Maître ou professeur, en japonais.

14 Idiot, en japonais.

15 Armoirie, dans L5A.

En guise de réponse, Naoki tendit humblement la missive en question. Les brutales ondées de printemps avaient racorni la belle lettre artistiquement rédigée il y a quelques mois. La poussière avait terni les couleurs des encres et quelques déchirures témoignaient d'un long voyage entre l'expéditeur et son destinataire. La main pâle du sensei saisit prestement et avec grâce le morceau de papier abîmé. Shôta marmonna sous son demi-masque quelque chose où il était question de malédiction, de bonze et d'autres choses que son disciple ne put entendre. Naoki avait déjà vu son maître s'emporter, mais il redoutait bien d'avantage ses colères froides, d'autant plus si les motifs de ces dernières lui semblaient inexpliqués.

Toujours respectueusement incliné, il fixait les pieds de son maître et lui indiqua où se trouvait le moine : « Dans la pièce destinée aux invités, près du tokonoma[16] où vous avez placé le bel ikebana[17] de dame Doji Atsuko et l'impeccable calligraphie de dame Bayushi Akie. Votre invité n'a point voulu du thé que je lui ai proposé. Il n'a souhaité qu'un peu d'eau chaude pour consommer une sorte de tisane qu'il a apportée dans son maigre bagage. » La voix de Naoki, bien qu'empreinte d'un profond respect, ne trahissait pas ses craintes. Son attitude faisait honneur à l'enseignement reçu en tant que futur acteur de la Famille Shosuro.

Le disciple risqua discrètement un coup d'œil vers le visage de son sensei. Ce dernier le remarqua et d'un ton calme complimenta son disciple : « Tu as bien agi ! Rassemble les serviteurs et dis-leurs que je leur accorde quartier libre jusqu'à demain matin. Qu'ils aillent en ville s'amuser et profiter de la fête ! Par contre ce soir, reste auprès de moi Naoki-san. Sois à portée de voix et assures-toi d'avoir de l'eau chaude à disposition. Je vais présenter mes respects à mon invité. »

Shôta se rendit directement vers la washitsu[18] où le moine patientait. Il décida de ne pas prendre de torche pour entretenir sa vision nocturne, comme l'enseignait l'Ecole Shosuro. En outre, connaissant par cœur la topographie de son jardin, Shôta n'eut aucun mal à rejoindre la faible lumière émanant de l'alcôve.

Ill. Anna « Tasia » Demarchi

16 **Tokonoma** (En japonais : 床の間) : Élément très important de la décoration intérieure des maisons japonaises. Il s'agit d'une petite alcôve au plancher surélevé, où sont exposées différentes formes de décorations telles que des calligraphies, des estampes, des plantes (ikebana, bonsaï…), des statuettes, etc.

17 Art floral, en japonais.

18 **Washitsu** (En japonais : 和室) : Pièce(s) typiquement japonaise(s) dont le sol est recouvert de tatamis. La taille de ses pièces dépend du nombre de tatamis. Ainsi, l'aire d'un tatami, le jō (91 cm x 182 cm soit 1,6562 m2), sert d'unité de mesure pour la surface des washitsu. Ces pièces sont séparées par des portes coulissantes (dont les panneaux sont souvent en papier) appelées Shōji.

Arrivé tout près du shōji, il enleva ses zōri[19] et se mit à genou. Il fit ensuite doucement coulisser le panneau de bois aux carreaux de papier. La lueur frémissante émanant du andon[20] posé sur le côté du tokonoma laissait fugacement apercevoir l'ikebana et la calligraphie accrochée au milieu du mur de l'alcôve. Placée à droite dans la washitsu, cette dernière faisait une taille d'environ un tatami et demi et s'intégrait harmonieusement au reste de la pièce. Une profonde impression de tranquillité et d'intimité se dégageait du lieu.

Tout en finissant d'ouvrir le shōji, Shosuro Shôta cherchait du regard son invité et nota rapidement la présence d'une ombre faisant face au tokonoma. Il l'observa plus attentivement. Il s'agissait d'un homme de bonne taille, mais pas un « géant » comme certains samouraïs du Clan du Crabe. Son corps paraissait d'abord athlétique puis la vue de ses joues légèrement creusées confirmait plutôt la pratique d'une vie ascétique. Le moine attendait en position zazen[21], certainement plongé dans sa méditation nocturne. Son crâne rasé, sa barbe de quelques jours et son kesa[22] de couleur sombre et terne sous-entendaient que l'habit faisait bien le moine !

Shôta se releva puis marcha d'un pas calme et déterminé vers le centre de la pièce sans chercher à dissimuler sa présence. Face à son invité, dos à l'alcôve, il s'agenouilla et se présenta tout en s'inclinant : « Konbanwa[23] vénérable moine ! Soyez le bienvenu dans ma modeste demeure. Je suis Shosuro Shôta, votre hôte ».

Le religieux ouvrit immédiatement les yeux et changea prestement la position de ses jambes pour s'asseoir sur ses genoux en position seiza[24] puis s'inclina profondément à son tour. Il lui répondit d'une voix calme : « Konbanwa Shosuro-sama ! Je suis le frère Sōgen de l'honorable Ordre du Repos Paisible, branche de la très vénérable Confrérie de Shinsei. Je vous prie de pardonner mon impolitesse, mais comme j'ai commis la maladresse d'arriver trop tôt, votre jeune disciple m'a aimablement accueilli, mené ici et prié de vous attendre. Je me suis donc permis de méditer et ne vous ai pas entendu arriver. »

Le Shosuro esquissa un sourire que la lueur de l'andon laissait à peine deviner puis ajouta : « Je ne désirais nullement vous effrayer ou vous placer dans l'embarras. Vous êtes mon invité et je suis fort honoré que votre Ordre ait répondu à ma requête. Je suis conscient que vous devez être très sollicité et que la ville de Ryoko Owari est fort éloignée de votre monastère ! Si éloignée que je me languissais de votre réponse. Vous comprendrez donc ma joie lorsque je reçus la réponse positive de votre supérieur ! Dōmo arigatō gozaimasu ». Shôta s'inclina profondément devant son interlocuteur qui lui répondit de même.

Le religieux reprit : « Cheminer à pied sur les routes impériales au printemps n'est certes pas la chose la plus reposante à cause des pluies fréquentes. Mais quand le but du voyage est certain et la nécessité avérée, pour mes frères comme pour moi, nul chemin terrestre ne saurait nous empêcher de guider les âmes en peine vers la Voie du Repos et de l'Illumination. La nature de votre problème et le dévouement que je porte à mon sacerdoce m'ont conduit à vous rencontrer au plus vite, quitte à devancer le délai annoncé par notre abbé, le vénérable Ikkyu ». Il s'interrompit un court instant, baissa légèrement le regard pour reprendre sa concentration et poursuivit : « Quant à notre délai de réponse, il est dû à l'intense réflexion que votre missive a suscité parmi l'ensemble des membres de notre communauté ». Shôta l'interrompit en usant d'un ton presque onctueux : « Y compris vous, Sōgen-san ? ». Le moine soutint son regard tout en lui répondant avec gravité : « Y compris moi Shosuro-sama… y compris moi ».

Sōgen continua : « Chaque cas soumis est unique. Le pour et le contre doivent être pesés. En ce qui vous concerne, est-on bien en présence d'une affaire impliquant un yōkai[25]. Si oui, quelle est sa nature ? Si non, a-t-on affaire à une rupture de l'harmonie du yin et du yang chez le sujet ? Serait-ce là, la cause de votre indicible mélancolie ? Le vénérable Ikkyu nous enseigne que notre Ordre se doit d'étudier minutieusement chaque cas,

19 **Zōri** (En japonais : 草履) : Modèle de sandales japonaises constitué d'une semelle plate généralement fabriquée en paille de riz (ou en jonc) sur sa partie supérieure et en cuir sur sa partie inférieure. Deux lanières passent entre le gros orteil et le second orteil, puis se séparent pour s'arrimer sur le côté de la semelle. Les zōri sont fréquemment portées avec des chaussettes séparant le gros orteil des autres orteils, connues sous le nom de tabi.

20 **Andon** (En japonais 行灯) : Lampe faite de papier étendu sur un cadre de bambou, de métal ou de bois. La lumière est produite grâce à la combustion de l'huile dans un support de pierre ou de céramique. L'andon existe dans différente versions : portative, placée sur un pied ou fixée sur un mur. La plupart de ces lampes ont une forme de boîte verticale dotée d'un support intérieur pour permettre la combustion et produire de la lumière.

21 **Zazen** (En japonais 座禅) : Za signifie « assis » et zen «méditation». Il s'agit de la posture de méditation assise employée dans la pratique du bouddhisme zen.

22 **Kesa** (En japonais 袈裟, du sanskrit kasaya, « couleur ocre ») : désigne la robe des moines et moniales bouddhistes. Il s'agit à l'origine d'une bande de tissu teinte en ocre, constituée de plusieurs pièces assemblées. Elle se drape autour du corps, passant sous le bras droit, un pan reposant sur l'épaule gauche. Dans le Bouddhisme japonais, la couleur se situe plutôt dans les tons noirs ou gris, parfois brun, à cause du recours à des pigments bon marché. Les moines de base étaient ainsi connus comme kuro-e (en japonais 黒), « habit noir ». Pendant les ères Edo et Meiji, les kesa étaient parfois cousues de pièces tirées d'anciens costumes de théâtre Nô/Noh.

23 Bonsoir, en japonais.

24 **Seiza** (En japonais 正座, « s'asseoir correctement ») : Terme japonais pour désigner la façon traditionnelle de s'asseoir au Japon. Une personne assise dans le style seiza est agenouillée tout en reposant ses fesses sur ses talons, Les chevilles sont tournées vers l'extérieur du corps. Le dos est gardé droit, mais détendu.

25 **Yōkai** (En japonais 妖怪, « esprit », « fantôme », « démon », « apparition étrange »). Le mot japonais dérive du chinois : 妖怪 ; pinyin : yāoguài signifiant littéralement « monstre bizarre ». Ce mot désigne différents types de créatures surnaturelles dans le folklore japonais. On trouve aussi comme synonyme le mot mononoke (en japonais 物の怪) qui porte le sens de « monstre », « fantôme » ou « esprit ».

parce que derrière se trouve obligatoirement une histoire différente. Votre histoire est la clef qui permettra de résoudre votre problème ».

Toujours avec sa voix doucereuse, Shôta intervint : « L'histoire… comme au théâtre nô ou kabuki. Elle est essentielle du début jusqu'à la fin… quelle que soit cette fin. Au fond, tout est question d'équilibre ! ». Le moine plissa légèrement ses yeux pour se concentrer davantage sur le visage de Shôta. Puis, il répondit avec une pointe d'enthousiasme dans la voix : « Hai ! Exactement, Shosuro-sama » Le dramaturge inclina légèrement la tête, laissant entendre qu'il prenait cette réflexion comme un compliment. Il ajouta de nouveau sur le même ton : « Mais Sōgen-san, j'ai la conviction que votre long délai de réponse n'est pas entièrement dû aux raisons évoquées, ni même aux intempéries. Je pressens que vous ne me dîtes pas tout ». Le moine resta impassible tout en soutenant le regard de Shôta. Les deux hommes se jaugeaient, voulant déceler les intentions de l'autre sans dévoiler les siennes. Le religieux rompit le silence : « Selon vous, quel secret chercherais-je à dissimuler à votre sagacité ? ».

Shôta opina du chef et leva très brièvement les yeux au ciel avant de fixer à nouveau Sōgen avec un large sourire. C'était ce genre de sourire que les détracteurs du Clan du Scorpion jugeaient vicieux. Shôta demanda doucement : « Ôtez-moi d'un doute. En tant que moine, vous avez l'obligation de ne pas mentir, nous sommes bien d'accord ? ». Son vis-à-vis acquiesça en silence. Shôta durcit alors le ton : « Donc, dois-je comprendre qu'il vous semble normal de me faire patienter ? Pourtant, vous n'ignorez rien de mon rang ni de mon statut au sein du Clan du Scorpion, n'est-ce pas ? ».

À la grande surprise du Shosuro, le visage du moine resta impassible et son attitude ne trahissait aucune faiblesse face à la question et au ton menaçant. Au contraire, Shôta dut lutter pour masquer la stupeur causée par ce coup porté à son égo ! Décidément, son invité l'intriguait de plus en plus, au point qu'il en vint à s'interroger sur sa capacité à déceler ses intentions cachées ! C'était pourtant un exercice auquel il était rompu depuis son plus jeune âge !

Sōgen lui répondit d'une voix à la fois ferme et ironique : « Vous êtes très perspicace Shosuro-sama. Vous devriez songer à une carrière de magistrat ! Il est vrai que tous ceux qui étudièrent votre requête furent plus que circonspects. Comprenez-nous, l'Ordre du Repos Paisible n'avait plus de sollicitation du Clan du Scorpion depuis au moins trois cent ans. »

« Mais ça vous le saviez ! Je vous prie donc d'entendre les doutes de notre abbé, le vénérable Ikkyu. Il craint légitimement la sournoise et mortelle piqûre de votre Clan. Rappelez-vous. J'évoquais plus tôt qu'avec l'apparition des revenants se cachait une histoire qui menait, bien souvent, à un triste et souvent terrible secret. Si vous souhaitez toujours l'aide de notre Ordre, alors vous devrez me livrer votre histoire et certains des secrets qui y sont liés. »

« Or, il est de notoriété publique que connaître les secrets d'un membre de votre Clan, équivaudrait à un suicide qui n'aurait rien de glorieux. En conséquence, je ne sais comment vous aider s'il devait m'en coûter la vie ou celle de mes frères. C'est bien cela que vous désiriez m'entendre dire, n'est-ce pas ? ».

Ill. Anna « Tasia » Demarchi

Shôta approuva de la tête. La sincérité de Sōgen l'avait touchée, bousculé même. À fréquenter l'univers de faux-semblants du théâtre ainsi que les intrigues de Cour, il n'était plus habitué à une telle franchise. Sōgen venait de lui rappeler que même le plus doué des samouraïs du Clan du Scorpion ne pouvait échapper aux conséquences de ses propres mensonges. En définitive, Shôta se devait de les affronter. Ce fut une révélation brutale pour lui qui prit conscience d'avoir été battu à son propre jeu.

Le maître des lieux avait oublié à quel point il pouvait être bon de dire la vérité lorsqu'elle servait un dialogue sincère et constructif. Le religieux ne l'avait pas attaqué pour l'humilier mais au contraire pour l'édifier. Manifestement, cet homme souhaitait réellement l'aider, sans en retirer un quelconque profit. Dans l'Empire d'Émeraude, il n'y avait bien que les moines de la Confrérie de Shinsei pour agir de manière aussi désintéressée.

Shôta eut alors la profonde intuition que donner sa confiance à cet étrange moine serait sa seule porte de sortie. Sa missive

Ill. Carmen De Murga Miralles

à l'Ordre du Repos Paisible avait été un premier pas. A présent, il devait directement s'exposer pour faire le deuxième. D'une voix plus faible qu'il n'aurait voulu, le Scorpion rassura le moine : « Hôshi[26], ne vous méprenez pas. Il n'était nullement dans mes intentions de causer du tort à vous ou à votre ordre. Vos paroles de vérité m'ont touché. Au risque de vous surprendre, un membre du Clan du Scorpion digne de ce nom sait apprécier la vérité quand il la rencontre. Car, plus que tout autre, il en connaît la valeur ! ».

Le moine demeurait silencieux. Shôta s'arrêta un instant. Il inspira, cligna longuement des yeux comme pour retrouver un peu de concentration et reprit : « Sōgen-san, vous êtes effectivement le genre d'homme qui s'astreint à cheminer sur la Voie de l'Illumination en toute circonstance… au risque de froisser l'amour-propre de votre hôte. Soit. »

« Puisque je sens chez vous la volonté de m'aider, soyez assuré que je ne vous cacherai rien de ce qui est en rapport avec mon affaire. Je vous le redis également, ni vous ni votre Ordre ne mettrez vos vies en jeu en acceptant de m'aider. Je n'emploierai contre vous aucune des ruses ou artifices de mon Clan, ni n'ordonnerai d'assassinats. D'ailleurs, la vision du sang m'insupporte ».

Sōgen remercia son hôte par une grande inclination : « Dōmo arigatō gozaimasu Shosuro-sama. On vous dit grand dramaturge et excellent acteur. Pourtant, je décèle chez vous l'accent de la vérité. C'est entendu, j'accomplirai mon sacerdoce et vous porterai assistance ».

Sur ces mots, Sōgen se replaça en position zazen. Shôta tenta de l'imiter en lui demandant si le rituel d'invocation pouvait commencer, ce à quoi le religieux répondit avec un sourire détendu : « Mais nous avons commencé depuis longtemps déjà. Prenez une posture confortable. Soyez simplement attentif et répondez à mes questions. Si vous désirez boire du thé, je vous saurais gré de bien vouloir le faire maintenant afin de ne pas perturber le rituel. Je ne vous accompagnerai pas car j'ai bu à mon arrivée un matcha[27] spécialement élaboré pour m'aider dans mon office ».

Shosuro Shôta appela Naoki resté à portée de voix. Le jeune disciple apparut sur le seuil de la pièce, servit son maître puis, sur son geste, laissa la théière en fonte toute chaude. Au moment de quitter la pièce, son sensei l'autorisa à rejoindre les autres pour profiter des festivités. Le disciple interpréta cette permission comme un ordre. Il s'assura que la maison était sûre et pris congé de son maître.

26 **Hôshi** (En japonais 法師) : Terme désignant un moine bouddhiste / bonze.

27 **Matcha** (En japonais 抹茶) : Thé vert en poudre finement moulu et broyé entre deux meules en pierre. Il est employé pour la cérémonie du thé japonaise et comme colorant ou arôme naturel avec des aliments tels que le mochi (gâteaux à base de riz gluant), les soba, (pâtes de sarrasin), la crème glacée au thé vert, etc. L'orthographe « matcha » a été retenue pour conserver un son proche de la prononciation à avoir. La transcription Hepburn est en réalité «maccha» ou la double consonne « c » se prononce « tch ».

Chapitre 2

La maisonnée silencieuse respirait la tranquillité. Sōgen se concentra en fermant les yeux tout en modulant sa respiration, puis questionna son interlocuteur : « Shosuro-sama, vous m'avez dit tout à l'heure que la vision du sang vous insupportait. Avez-vous reçu des blessures suite à une agression ou peut-être lors d'un combat ? ».

Ce dernier porta sa tasse de thé à ses lèvres et but une gorgée pour mieux réfléchir à la question. Il se racla légèrement la gorge, avant d'affirmer : « Certes, j'ai été formé à l'art du kenjutsu[28], mais je n'ai jamais eu à livrer de duels et encore moins à combattre sur les champs de batailles de l'Empire ». La concentration de Sōgen faisait rouler quelques gouttes de sueur sur son crâne lisse : « Étrange. Décrivez-moi votre actuel état de santé et les symptômes qui l'accompagnent ? ».

Shôta leva brièvement les yeux au ciel comme il en avait l'habitude pour aller repêcher des souvenirs : « Depuis le mois du Tigre précédent jusqu'à ce mois du Serpent[29], je me suis régulièrement senti mal. J'avais déjà ressenti de pareilles douleurs il y a douze ans, plusieurs mois après mon gempukku[30]. Ma souffrance ou mon mal-être, je ne sais comment l'appeler, fut terrible, surtout pendant le mois du Tigre. Le mal m'a presque terrassé et empêché de tenir mes obligations sociales tandis que mon jôruri[31] Saibankan monogatari triomphait au Palais d'Hiver organisé par la Famille Doji ! »

« Les symptômes récurrents se traduisent par une perte de l'appétit. Étrangement, certains plats que j'aime depuis ma plus tendre enfance ne me suscitent au mieux que de la lassitude et au pire du dégoût. Par exemple, il y a à peine trois jours, je mangeais de belles brochettes grillées à base de truites marinées quand, horreur ! j'eus l'impression de mâcher de la chair de gibier et de voir du sang dégouliner de ma bouche jusque sur mes vêtements. »

« Mais l'instant d'après, il n'en était rien. Une autre fois, j'ai presque défailli en humant l'odeur d'un cadavre en décomposition sur d'excellents sushi de première fraîcheur ! ».

Sōgen entendait la détresse de cet homme. Il percevait aussi que le Scorpion commençait à se dévoiler peu à peu. Il laissa cette âme en peine s'épancher :

« Le matin, je me sens fatigué comme si j'avais travaillé toute la nuit. Je me réveille souvent suite à des cauchemars dont il ne me reste que quelques bribes indicibles. Je ressens comme une immense douleur au niveau du ventre. Je me réveille en sursaut croyant être éventré. Dans le même temps, si mon corps a accepté de la nourriture, j'ai l'impression que mon nombril me tire, au point de faire éclater mon ventre ! ».

L'état physique du dignitaire Scorpion était très bas. Une observation un peu fine montrait que sous le maquillage se dissimulait un visage émacié. Comme si Shôta avait deviné les pensées du moine, il retira son demi-masque. Sōgen put à loisir observer les cernes profondes et sombres qui encerclaient le visage gracieux et épuisé de son hôte. Un point, au moins, le rassurait. Ce dernier restait lucide et suffisamment conscient de son état pour ne pas être diagnostiqué fou ou en passe de l'être. Sōgen élimina donc intérieurement certains spécimens de yûrei[32]. Il poursuivit son diagnostic en demandant : « Pour quels motifs suspectez-vous l'action d'un yûrei ? ». La réponse fut sans appel : « Je crois parfois entendre un ou des murmures et ne parviens jamais à en distinguer les propos. Mais ne croyez pas que ce soit le pire ».

Shôta marqua un arrêt et se recroquevilla légèrement tandis qu'il prenait sa tête entre ses mains. Il hoqueta puis d'une voix blanche poursuivit : « Le pire, c'est quand je suis saisi d'une mélancolie indéfinissable. Je me sens alors vide avec l'impression que mon cœur m'a été arraché. Regardez-moi bien, Sōgen-san. Je ne suis qu'un décor de théâtre usé dont les coups de peinture et les tentures entretiennent encore l'illusion. Mais plus pour très longtemps, je le sens. Voyez ! Mon vrai visage est celui de la déréliction ! »

« Comme je l'ai déjà dit tout à l'heure, la vue du sang me répugne et m'effraie depuis l'année de mes dix-sept ans, peu de temps après mon gempukku ! Belle ironie, n'est-ce pas ? Je suis sensé être devenu un homme depuis ce jour mais je ne suis pas plus viril qu'un fichu onnagata[33]. »

Sōgen n'en crut pas ses yeux. La coqueluche des plus fins esthètes de l'Empire s'abandonnait littéralement devant lui !

---

28 Maniement du sabre.

29 Juin.

30 **Gempukku**. Le son « m » seul n'existe pas en japonais. « Gempukku » est un aberration des européens et des américains (transformation du n en m devant p, b, m). C'est « genpuku » en japonais avec un seul « k ». Mais, pour obtenir un son proche de celui en japonais, l'orthographe avec un « m » a été conservée.

31 **Jōruri** (En japonais 浄瑠璃) : Genre de spectacle traditionnel japonais apparu au XVI[e] sous forme de déclamation épique, accompagnée au shamisen et qui a donné naissance au spectacle de marionnettes appelé aussi bunraku.

32 Fantômes.

33 **L'onnagata** (En japonais 女方) ou **oyama** (En japonais 女形) littéralement « forme féminine » : Onnagata est le terme désignant un acteur qui interprète un rôle féminin pour exprimer de manière stylisée le cœur de la femme. Cette technique fut mise au point au XVII[e] par l'acteur de kabuki Ukon Genzaemon pour se conformer à l'interdiction imposée aux femmes de monter sur scène. Régulièrement utilisée pour des acteurs de théâtre kabuki et de danse classique japonaise, l'onnagata peut aussi être appliqué à des acteurs du théâtre nô/noh.

Pendant tout le discours de Shôta, le moine resta figé en position zazen. Il avait attentivement écouté la détresse de cette âme perdue. Ses deux mains reposaient sur ses jambes l'une sur l'autre, paumes tournées vers le haut et les doigts allongés. A cet instant Sōgen adoptait la mudrā[34] de la concentration, tirant son ki[35] depuis son bas ventre pour le faire circuler dans tout son corps. Son visage n'avait rien de paisible. Il affichait au contraire des traits tendus sous l'effort d'une intense concentration. Shôta en était étrangement apaisé. Il retrouva un peu de calme et sécha ses larmes. Le moine continuait à marmonner d'une voix profonde et légèrement gutturale des mantras seulement connus de son Ordre.

Soudain, il ouvrit ses yeux. Ses pupilles avaient entièrement disparu et laissaient place à une légère lumière blanche. Une impression de puissance et de majesté se dégageait du moine.

Shosuro Shôta avait eu beau voir, entendre et connaître bien des choses du fait de son rang élevé, il fut pour la première fois depuis bien longtemps impressionné par le spectacle qui s'offrait à lui. Jamais il ne se serait attendu à ce qu'un simple moine avec sa robe usée puisse dégager autant d'autorité et de force ! Il en était bouche bée !

La silhouette d'ombre et de lumière en face de lui prit la parole : « Hommage à Emma Ô[36] ! Reine des Réincarnations. Hommage à Shinsei dans la langue des kami, des naga et celle des hommes ! Ô sagesse fugace qui se réfugie dans l'au-delà et accompagne le souffle vital de chaque être, toi qui traverse Ningen-dô, Chikushô-dô, Meidô et éveille à l'Illumination ! Aide l'humble serviteur des morts pour que les vivants aveugles et sourds puissent entendre la vérité des trépassés ! Pour que le cycle des réincarnations s'accomplisse et que le karma soit restauré ! ».

Shôta était tétanisé par le timbre de cette voix qui n'avait rien d'humain. La voix ne sortait pas de la gorge du moine mais de l'au-delà ! Elle était grave, puissante et sereine. Elle dit : « Shosuro Shôta, fils de Shosuro Shigeru et de Doji Aneko, ton intuition était bonne ! Ta souffrance comme ta destinée sont liées à un yûrei ! Cependant, ne crois pas qu'un simple exorcisme te débarrassera de ton tourmenteur car l'harmonie qui jadis vous liait est rompue. Un lien puissant existe encore. Sache Scorpion qu'en cet instant, tes doutes et tes craintes me sont connus ! ».

Vu de l'extérieur, Shôta avait l'air en transe, le teint livide et complètement muet. La voix se teintait d'une inquiétante ironie, en faisant fi de toutes les règles sociales si chères à l'élite de l'Empire : « Tu crains maladivement le sang tout simplement parce que tu en es couvert et que tu saignes abondamment ! Dans d'autres lieux, ta vie est semblable à la longue agonie de ton fantôme. Ton ventre te fait souffrir parce qu'en dehors de ton monde d'illusion, tu es éventré. À d'autres moments, le dégoût ressenti pour ce que tu aimais manger jadis est comparable à l'absence de désirs matériels d'un fantôme. Tu devrais voir cette étrange et macabre symétrie, Scorpion ! Haha ! C'est un effet qu'on ne verrait pas sur l'une de tes scènes de théâtre ! Deux intestins sortis de leurs corps et s'enroulant tels deux serpents ! Toi et ton fantôme êtes reliés par un bien étrange cordon ombilical ! »

Shôta sentit la caresse de l'effroi. Il exsudait de grosses gouttes de sueur froide tout en grelottant et son ventre le tiraillait. Il se voyait éventré alors qu'il n'en était rien. Sa bouche s'imprégnait du goût du sang, alors qu'elle était sèche. Son nez s'emplissait de l'odeur nauséabonde des reflux gastriques, alors qu'il était rempli de morve. Shôta bégayait de peur en s'adressant à la voix : « De quoi a l'air mon fantôme ? ».

La voix tonna : « Question pertinente, Scorpion ! Ton fantôme porte de beaux habits de cour aux couleurs rouges et noires de ton Clan. Son môn est celui de ta Famille ! C'est un Shosuro au visage masqué par un nômen[37]. »

Shôta se trouvait au comble du malaise. Son ventre et ses intestins le faisaient souffrir. Il passa d'une déchirure abdominale à une douloureuse colique aigüe. Malgré ses tourments physiques, il continuait d'interroger tout en réfléchissant à haute voix : « Un nômen ? À quoi ressemble-t-il ? Est-ce un masque de Tengu[38] au teint rouge et au nez ridiculement long ?

34 **Mudrā** (En devanâgarî : मुद्रा, qui signifie « signe » ou « sceau », en pali : muddā) est un mot sanskrit qui désigne une position codifiée et symbolique des mains d'une personne (danseur, yogi) ou de la représentation artistique (peinture, sculpture) d'un personnage ou d'une divinité. L'origine des mudrās est très ancienne et se rattache à la culture védique. Dans l'art bouddhique, les représentations de Bouddhas et des Bodhisattvas utilisent un nombre restreint de mudrās, associés à une posture du corps (asana). Les mudrās sont généralement classés en quatre catégories : (1) les gestes associés aux déités, aux démons et aux grands personnages, hindous et bouddhistes ; (2) ceux liés aux pratiques tantriques – indiennes, chinoises, japonaises et tibétaines ; (3) les gestes de méditation du yoga ; et enfin (4) ceux relevant des arts de la scène.

35 Energie mystique, parcourant le corps.

36 **Emma Ô :** Dans L5A, Fortune du Royaume de l'Attente et des Morts.

37 **Nômen :** Masque porté par les acteurs de théâtre nô. Les masques du théâtre nô se répartissent en cinq catégories : les masques d'esprits, d'hommes, de femmes, de démons et de vieillards. Ils sont sculptés dans du bois de cyprès (hinoki) et peints. Il existe soixante masques de base. Mais au total, il en existe 250 types différents. Dans le nô, seuls les acteurs principaux portent des masques de bois laqué dont les traits et expressions définissent le personnage et traduisent l'atmosphère d'une pièce. La lenteur hiératique des mouvements associée à la beauté des costumes permet à l'acteur de communiquer des émotions diverses sous l'aspect inchangé du visage. Les mouvements de tête de l'acteur, préétablis par un code et des conventions, expriment la diversité des états d'âmes. Ces attitudes sont valorisées par des jeux d'ombres et de lumière.

38 **Tengu** (En japonais 天狗, « chien céleste ») : Type de créatures légendaires de la religion populaire japonaise. Ils sont tour à tour considérés comme des dieux shinto (kami) ou comme des yōkai. Á l'origine les tengu prenaient la forme de rapaces, et sont traditionnellement représentés avec des caractéristiques à la fois humaines et aviaires. Ainsi, dans les représentations les plus anciennes, les tengu sont dépeints avec des becs, mais ce trait a souvent été humanisé en un nez anormalement long, qui est à l'heure actuelle généralement considéré comme la caractéristique définissant le tengu dans l'imaginaire populaire.

Ou bien encore un masque d'Ôbeshimi[39] représentant un roi des enfers ? S'il porte des cornes et un visage grimaçant, c'est peut-être un masque du démon féminin Hannya[40]. Ah ! je sais ! Le visage ne serait-il pas celui d'un yase-otoko[41], avec son teint terne, ses pommettes saillantes et la mine d'un homme qui subit les affres de l'enfer ? ».

Une ombre démesurée s'étirait depuis la silhouette lumineuse du moine. Elle avait englobé la pièce du sol au plafond et dansait en riant. Un inquiétant jeu d'ombres et de lumières se jouait dans l'espace confiné et mal défini d'une pièce qui avait totalement disparu. La réponse de la voix cingla aux oreilles de Shôta : « Non, Scorpion ! Tu es dans l'erreur ! Ces masques ne font que refléter tes soucis présents, tu devrais te retourner sur ton passé ! En cet instant, tu n'es ni un marionnettiste de Cour, ni un manipulateur de rumeurs et encore moins un dramaturge. Toi et ton fantôme êtes des acteurs devant les kamis au regard impitoyable et attentif. Ce soir, joue ton plus grand rôle, montre vraiment qui tu es ! Le nômen porté par ton fantôme présente un visage ovale régulier, lisse et avec des traits presque effacés. Sa fine bouche est ouverte et ses lèvres sont soulignées de rouge. Ses sourcils relevés, légèrement froncés, expriment une profonde tristesse. Ton fantôme se tourne vers moi et me fixe ».

À ces mots le cœur de Shôta s'emballa. Sa voix trahissait une vive émotion prête à exploser : « Le teint du masque chûjô[42] est-il bien d'un beau bistre clair ? Au sommet de son crâne,

Ill. Carmen De Murga Miralles

porte-t-il un tate-eboshi[43] à la mode de la Cour Impériale ? Revêt-il aussi un sokutai[44], dont la base noire est rehaussée de rouge ? Je vous en supplie, est-ce bien ce masque ? »

La voix d'outre-tombe confirma : « La description est parfaitement juste. Son sokutai est à dominante noire mais cette couleur est comme transcendée par l'effet moiré du brocart. Le rouge ne fait que rehausser et contraster l'habit. »

« Ton fantôme se tient à tes côtés. Il a cessé de me regarder et pose son regard dans ta direction. Il est en position seiza et plus digne que tu ne l'es en cet instant. Hoho ! devant lui se

39 **Ôbeshimi** : Démon particulièrement maléfique qui se présente comme une menace pour l'ensemble du genre humain. De tous les masques nô, c'est celui dont les traits ont été les plus outrés afin d'exprimer l'âpre brutalité de cette créature. Son visage de démon en colère est en forme de poire avec sa longue bouche serrée, hermétiquement fermée, creusant les joues. Son menton est crispé, remontant son nez dilaté aux narines retroussées. Ses gros yeux sont globuleux, rapprochés et abrités sous d'épais sourcils noirs froncés. Le front du masque est étroit et lisse.

40 **Hannya** (En japonais 般若の面) : est, dans les légendes japonaises, l'esprit d'une femme revenue sur terre pour assouvir sa vengeance. Sa haine et sa rancune sont si tenaces qu'elle est devenue un démon. Les masques représentant Hannya sont parmi les plus célèbres dans le monde. Ce type de masque est souvent peint en rouge ou en vert. Hannya porte des cornes et sa bouche est aussi ornée de quatre crocs acérés.

41 **Yase-otoko** (En japonais 痩男) où l'homme émacié. Le masque représente un homme au visage très amaigri et au teint terne avec ses pommettes saillantes. Il personnifie l'esprit de l'homme mort qui subit les affres de l'enfer à cause de ses pêchés passés. Le masque yase-otoko entre dans la catégorie des esprits. Ses traits anguleux renforcent le caractère fantomatique du masque, expriment l'angoisse et suggèrent la grande détresse du personnage.

42 **Chûjô** (En japonais中将) : Ce modèle de masque représente un jeune homme de l'aristocratie de l'époque classique Heian (VIIIe – XIIe). On le reconnaît à la position de ses sourcils qui indique par convention son appartenance à la noblesse et exprime aussi une impression de mélancolie ou de tristesse.

43 **Tate-eboshi ou eboshi « droit »** : est une variante appartenant à une famille de couvre-chefs appelés eboshi. Ce type de coiffe masculine est apparu à l'époque Heian et était à l'origine destiné aux nobles et aux fonctionnaires. Ces coiffes sont devenues par la suite l'apanage des prêtres Shinto. L'eboshi se présentait sous la forme d'une sorte de toque souple fabriquée en fin tissu de soie. Plus tardivement, certains modèles furent conçus en papier renforcé d'une couche de laque noire. La hauteur, l'aspect « dressé » du tate-eboshi s'explique par le style de coiffure porté par l'aristocratie de la période Heian. Les hommes portaient les cheveux longs qui étaient tressés en nattes droites attachées pour être dissimulées dans la coiffe.

44 **Sokutai** : Signifie littéralement « nouer la ceinture ». Plus qu'un vêtement, ce terme désigne à l'origine une façon de s'habiller et désigne dans son acceptation courante le costume de cour (en particulier durant la période Heian) porté par les hauts dignitaires et par les fonctionnaires civils ou militaires. Cette tenue comportait environ huit à neuf couches de vêtements dont un pantalon de dessous (ôgushi) et un pantalon de dessus (ue no hakama), ainsi que six ou sept vestes assez courtes dont le shitagasame s'achevait par derrière en traîne. Sur le tout, on rajoutait une tunique à très larges manches (hoeki no hô) fermée sur le côté pour les civils et ouverte pour les militaires. Enfin pour la touche finale, le port d'une ceinture, souvent ornée de pierres, d'un baudrier avec son sabre et d'une coiffure comme le tate-eboshi.

trouvent une lame ensanglantée, une tasse de thé, sur sa gauche des feuilles de riz et des pinceaux accompagnés de leur inséparable pierre à encre. Fais un quart de tour sur la droite et tu lui feras face ».

Shôta se tourna face à cet interlocuteur invisible et inaudible pour lui. Il plissait quand même ses yeux pour voir au-delà du réel et enfin observer la source de ses tourments.

Mais rien !

Il avait beau être un artiste de talent, il ne possédait pas le don d'être en lien avec les Royaumes Spirituels. Il marmonna entre ses lèvres serrées : « Pourquoi n'est-il pas vêtu du blanc de la mort ? Ce n'est pas logique. Après tant d'années ? ».

La voix s'impatienta : « Les morts, les revenants et les démons n'ont que faire des paroles à la dérobée ! Nous ne sommes pas dans la Cour d'un Palais d'Hiver ! Tu trouves illogique que ton fantôme ne porte pas l'étoffe blanche ? Très logique au contraire ! Quand je te regarde avec ses yeux, tu es aussi éventré qu'il l'est… et tu n'as pas pour autant revêtu l'habit blanc de la mort et du deuil ! »

« Ne cache rien à ton fantôme car il a décidé que le temps des secrets était révolu ! Tu as reconnu le masque chûjô et le sokutai qu'il porte. Tu sais qui il est et nous savons que tu sais. Lui comme moi savons lire dans le cœur des âmes ! »

« Il te fixe toujours. Il plonge sa main droite au niveau de sa poitrine. Son bras à l'air d'être aspiré par les pans de son habit de cour ! Hoho ! quel terrible et bien étrange spectacle. Il arrache son cœur encore palpitant de sa poitrine, le frotte sur la pierre à encre avant de le replacer comme si de rien n'était ! Héhé ! il a le cœur sec car ses mains ne sont ni rougies ni poisseuses et, pourtant, sa pierre à encre paraît s'être bien gorgée de son sang ! Ton fantôme se saisit d'une feuille de riz, de son pinceau et se met à écrire ».

Le samurai du Scorpion risqua une question : « Qu'écrit-il ? ». L'autre reprit son récit : « Ses gestes sont précis et rapides. Il me montre la feuille. Quelle belle calligraphie écrite en kanji de sang ! Voici son haïku :

Soleil rouge
Séparation à l'aube
Frères du néant ».

Chapitre 3

Shôta ne pensait plus à son ventre. La douleur morale succédait à la douleur physique. Il n'en croyait pas ses oreilles. Abattu par les révélations, il avoua presqu'en hurlant : « C'est impossible ! Ce haïku fût écrit par mon frère ! Seuls Père, Mère et moi le connaissions ! ». Son visage exprimait un profond désarroi mêlé de tristesse. Fini le fier et arrogant aristocrate, fini la gloire et la reconnaissance sociale, place à un pauvre hère pris dans les tourments de sa conscience : « Pardon mon frère ! Pardon Shôta. Je suis désolé ! Je t'implore, je n'ai jamais oublié ton sacrifice. J'aurais dû être à ta place. C'est moi, ton misérable frère, qui aurait dû prendre mes responsabilités ». Sitôt après, Shôta se prosterna devant l'espace vide face à lui.

La voix interpella le Shosuro à la manière d'un sensei vigilant surveillant un cancre : « Ton frère fantôme opine du chef et approuve tes paroles. Mais dis-moi, pourquoi l'as-tu appelé Shôta ? Porterait-il le même prénom que toi ? Étrange non ? ».

Le Scorpion souffla de lassitude : « Vous aviez raison, Sōgen-san, ou qui que vous soyez en ce moment. Cette nuit est celle de la vérité toute nue. Je vais me conformer à la volonté de mon défunt frère et à celle des kamis. Je ne dissimulerai rien... et je vais faire ce qu'aucun membre de mon Clan ne fait. J'offre mon visage sans masque et sans fards. J'ouvre mon cœur pour le rétablissement de l'harmonie ». Sur ce, il joignit le geste à la parole. Il sortit de sa manche une simple étoffe blanche, la trempa dans l'eau tiède de la théière et se démaquilla entièrement. Les traits à nu de son visage étaient encore plus marqués par la fatigue et les soucis que Sōgen ne l'avait pensé plus tôt.

Enfin, Shôta respira une grande bouffée d'air et d'une voix calme, il reprit : « Avant ma cérémonie de gempukku, mon prénom était Kujaku (le paon). Mon frère s'appelait Kôrô (exploit) ». Le moine intervint rapidement : « Ton geste et tes aveux plaisent à ton frère. Il retire son masque. Son visage nu me regarde. Oh ! Mais je comprends maintenant ! Vous êtes jumeaux ! ».

L'air imperturbable, le Shosuro poursuivit son récit : « Notre venue au monde avait été célébrée comme un événement particulièrement faste ! Nos parents avaient remarqué très tôt que nous nous ressemblions en tous points, à une exception près : je me laissais facilement emporté par l'orgueil, tandis que mon frère restait humble et trouvait les mots pour me canaliser. Nous suivîmes ensemble l'enseignement de l'Ecole Shosuro. »

« Nous passâmes ensemble notre gempukku. Comme il est de tradition, j'abandonnais mon nom d'enfant Kujaku pour prendre mon nom d'adulte. Je choisis celui de Katsuo (le victorieux). Mon jumeau abandonna Kôrô pour celui de Shôta, prénom qui n'avait pas de signification particulière. Il avait déjà compris à ce moment-là que le véritable mérite n'était pas attaché au sens du prénom mais aux actes de celui qui le porte. Déjà à cette époque, j'affichais la couleur de mon regrettable orgueil par le nom que je me choisis. La roue du paon continuait à me faire tourner la tête. »

« Par la suite, mon frère se révéla être un merveilleux acteur. De nombreux sensei de l'Ecole Shosuro le pressentaient comme l'un des plus fameux acteurs de sa génération et même au-delà ! ».

L'évocation de ses souvenirs faisait remonter en Shôta une grande culpabilité sur ce qu'il n'avait pas encore dit. Il but une tasse de thé pour contenir une larme, avant de reprendre :

« De mon côté, je bénéficiais aussi d'une reconnaissance comparable à la sienne.»

« Mais à la différence de mon frère, ce fut dans l'écriture et la mise en scène que mon talent se révéla. Raconter des histoires, susciter des émotions par mes récits, tenir en haleine le spectateur, créer un fugace univers miniature, guider les spectateurs dans les méandres de mon

Ill. Anna « Tasia » Demarchi

imaginaire, pousser la réflexion de mon public, égayer la vie de mes admirateurs : tel était mon don. Ce dernier fût repéré très tôt, bien avant mon gempukku. On me poussa pour que je puisse porter le plus haut possible mon art. À l'âge de quatorze ans, deux de mes créations pour des spectacles de bunraku[45] étaient déjà jouées au Palais d'Hiver de notre Clan ! Tous ces succès avaient sournoisement fini par m'intoxiquer. Mes maîtres acceptèrent trop facilement mon détestable comportement à cause de mes succès précoces. Ils imaginaient, je suppose, que cela rendrait plus supportable leur implacable tutelle et leur rigide pédagogie. Quelle erreur de leur part ! En y repensant, la honte m'étreint. L'orgueil ! ô funeste pêché ! avait déjà achevé d'empoisonner mon esprit immature. Bien qu'ayant accompli ma cérémonie de gempukku, je manquais terriblement de maturité. Malgré ma stricte éducation, je perdais de vue mon devoir et mon bon sens. Le décor de ma vie était planté pour que sa tragédie se déroule inexorablement. »

« Peu de temps après mon passage à l'âge d'homme, je m'émancipais et fit mes preuves dans toutes les demandes que ma Famille exigeait de moi. Moulé dans la vertu de la Loyauté si chère à mon Clan, celui-ci reconnaissait publiquement mes talents. Dans mon domaine, je devenais peu à peu une référence au sein de la Famille Shosuro. Mon assurance personnelle se muait en suffisance contribuant à fortifier mon orgueil de plus en plus démesuré. »

« Pour le malheur de tous ! »

« Un jour, le daimyo de la Famille Shosuro me convoqua en personne pour me demander d'écrire une pièce de théâtre kabuki, comme ce fut le cas pour ma toute dernière création : Le Délice coupable des vrais mensonges et des fausses vérités. Mais en ce temps-là, à la différence d'aujourd'hui, je n'avais que dix-sept ans, une maturité digne d'un gamin de douze ans et déjà plus de cent ans d'arrogance accumulée ! »

« Lors de l'audience, mon daimyo avait réuni un petit comité, composé de quelques hauts dignitaires de la Famille Bayushi. J'étais rompu à ce genre de rencontres, aussi je parvins à contrôler mon anxiété. Tout bien considéré, j'aurais dû échouer à ce test de confiance. Ce pauvre Shôta-chan[46] serait encore des nôtres ».

Intérieurement, le dramaturge réalisa combien il regrettait ses actes. Tant de choix qu'il aurait aimé refaire dans sa vie. Tant de décisions qu'il n'aurait jamais dû prendre. Tant de conseils qu'il aurait dû écouter. Il prenait conscience de la gravité de son erreur et à quel point les paroles apaisantes de son frère lui manquaient. En public, il était au faîte de sa gloire. Dans l'intimité, il plongeait inexorablement dans un abîme remplit de désillusions.

Shôta essuya ses larmes achevant de détremper son mouchoir. Il se racla légèrement la gorge et s'exprima d'une voix plus claire : « Mon seigneur et les membres de son assemblée restreinte me demandèrent un exercice que vous trouverez peu honorable, sans être honteux, dans le cadre des luttes de pouvoir entre Clans Majeurs. Ma mission consistait à écrire et à monter une pièce de kabuki pour rétablir certaines vérités historiques sur la glorieuse légende attachée au héros d'un Clan rival. Par pitié, ne demandez pas plus de détails à propos de ce Clan et sur la pièce elle-même ! »

« Le tout était techniquement à ma portée. Pour y arriver, je m'appuyais sur notre excellent réseau de renseignements pour faire comprendre au spectateur que la légende bien connue était loin de la vérité officielle. »

« On m'avait précisé que l'attaque ou la critique, appelez-la comme vous le souhaitez, se devait d'être subtile. Les buts recherchés n'étaient ni la diffamation ni l'insulte, mais d'éveiller la gêne et le doute dans les rangs du Clan visé. Grâce à cette manœuvre, les courtisans de la Famille Bayushi auraient plus de facilité à obtenir les négociations souhaitées lors du Palais d'Hiver où se jouait ma pièce. »

« Je devais surtout éviter de provoquer la colère de la cible, sous peine de voir celle-ci partir en guerre contre mon Clan. Je n'avais donc pas le droit à l'erreur. »

« Je me lançais à corps perdu dans le travail. Au fur et à mesure, j'étais submergé par la créativité. Je m'abreuvais jusqu'à l'écœurement de tous les épisodes discutables du passé légendaire de notre proie, grâce aux informations inépuisables récoltées par nos meilleurs agents. Normalement, mes travaux auraient dû être suivis et mon travail final relu. »

« Malheureusement, la fatalité frappa à ce moment. Les conditions politiques et climatiques firent que la date du Palais d'Hiver se trouva avancée d'un mois. Faute de temps et d'implication, mes mandants ne purent lire qu'une version inachevée de mon travail. D'ailleurs, ils m'agaçaient tellement qu'à l'époque je les surnommais "ces fichus censeurs «. »

« Ma vanité me faisait perdre l'essentiel de vue. De mon côté, chaque fois que mes censeurs me corrigeaient, je les censurais à mon tour pour remettre le texte d'origine. De toutes les manières, je ne leur soumettais que la suite du texte sans leur faire part de mes corrections. De leur côté, les daimyos des Familles Shosuro et Bayushi étaient pris dans l'urgence et ils ne purent relire en profondeur mon texte final. Ils me firent confiance et se reposèrent sur ma maturité... ».

Le dramaturge étouffa un sanglot, avant de confier : « Ô quelle erreur et quelle trahison de ma part ! La pièce fut jouée comme convenu lors du Palais d'Hiver. À la fin, les acteurs et moi-même crûmes au suc-

45 **Bunraku** (文楽) : c'est un type de théâtre japonais datant du XVIIe siècle où les personnages sont représentés par des marionnettes de grande taille, manipulées à vue. Le bunraku est interprété par un récitant qui chante tous les rôles, accompagné d'un joueur de shamisen à ses côtés, et par trois manipulateurs pour chaque marionnette. Les marionnettistes sont visibles du public.

46 En japonais, suffixe d'affection, réservé à des proches.

cès face aux applaudissements enthousiastes. Hélas, ce temps ne dura pas. Un éminent samouraï du Clan visé hurla que ce drame était une insulte ! Joignant alors le geste à la parole, il blessa sérieusement l'acteur principal. Le Clan organisateur du Palais d'Hiver avait une position neutre dans l'affaire entre mon Clan et notre cible. Il empêcha l'incident de tourner au massacre ! »

« Mais le Clan offensé exigea d'abord ma tête, avant celles des daimyos des Familles Bayushi et Shosuro. Franchement, je ne pouvais pas le blâmer. Ma mort était méritée car j'avais complètement sublimé subtilités et insultes en un véritable chef-d'œuvre maudit. Je m'étais finalement trop éloigné du but initialement fixé. À cause de ma vanité et de supérieurs dépassés, je plaçais directement mon Clan dans une position très délicate. »

« Par tous les kamis ! On m'avait confié un matériau d'une exceptionnelle richesse, pleine de vérités tragiques et fulgurantes, et je l'avais transformé en un horrible drame aux répercussions désastreuses. Je m'attendais à un immense succès et je me retrouvais à l'origine d'une guerre avec mon nom effacé des Archives Impériales à tout jamais ! »

« Ce fût l'unique représentation de cette pièce. »

« On me rapatria directement à Kyuden Bayushi et l'on me mit au secret pendant quelques semaines. Les diplomates du Clan réussirent à rattraper mon impardonnable faute. Le prix du compromis, pour éviter une guerre, était modique : je devais m'excuser auprès de tous ceux que ma folle attitude avait blessés et faire seppuku. Le jour de ma mort était fixé et la préparation du rituel funéraire, prête. Tout aurait dû finir ainsi, c'eût été juste. »

« Mais le destin, cet incroyable metteur en scène, avait prévu un retournement de situation des plus tragiques. La veille de mon seppuku fut le pire moment de mon existence car mon daimyo de Famille daigna me visiter pour m'apprendre qu'en accord avec son homologue de la Famille Bayushi, je vivrai ! Tous deux estimaient qu'en dépit de mon impardonnable faute, je possédais un don créatif hors du commun. Dès lors, les deux Familles les plus puissantes du Scorpion avaient élaboré un plan ou un mensonge de plus, appelez-le comme vous le souhaitez, pour me sauver de mon seppuku. »

Ill. Anna « Tasia » Demarchi

« Pour donner le change à la partie offensée, un autre devait se sacrifier. Etant jumeaux, mon doux frère Shôta se soumit à cette obligation. Aux yeux du Clan du Scorpion, la loyauté passe avant tout. Le lendemain, mon jumeau s'ouvrit le ventre à ma place et moi je pris la sienne en tant qu'acteur. Pour parfaire le plan, les Bayushi et les Shosuro me faisaient passer de dramaturge prometteur au statut d'auteur maudit. Au regard de la société, il était donc logique que le frère du coupable, subisse une baisse de son talent. La tromperie était facile puisque mon frère et moi avions été formés à la même école. Parallèlement, rumeurs et pressions orchestrées par les agents du Clan firent le reste pour entretenir la supercherie. Mes parents faisaient partie des rares à connaître la vérité. »

« Le jour où le pauvre Shôta prit ma place, je vis mes parents pour la dernière fois. Non seulement mon attitude immature les avait humiliés mais, pire que tout, je leur retirais le seul être digne d'être considéré comme leur fils ! ».

Shosuro Katsuo, alias Shosuro Shôta en public, s'arrêta de parler, la voix étranglée par le chagrin et le remords. Ses sanglots étaient les seuls bruits dans cette bulle de ténèbres. Katsuo désirait sincèrement se racheter. Il puisa dans ses dernières forces pour achever sa confession : « Quand je revis Shôta-chan avant la cérémonie du seppuku, je ne perçus chez lui nul ressentiment. Il écrivit le haïku funèbre que vous avez récité tout à l'heure. Depuis, j'ai réfléchi à la raison pour laquelle le spectre de mon frère ne porte pas la couleur blanche du deuil. C'est parce qu'au fond, il se moquait bien des conventions. Il savait que même par-delà la mort, il resterait toujours quelque chose de lui en moi. »

« Plus j'y pense et plus je me dis qu'il a considéré le seppuku comme la grande scène finale d'une pièce. Sa mort a été mise en scène et c'était une duperie, un rôle de plus. Alors, je comprends que la seule chose qui ait été sincère dans toute cette mascarade fut son poème funèbre et tout ce qu'il n'a pu me dire la veille avant de partir. Faites comprendre à mon frère, s'il vous plaît, que je ne l'ai jamais oublié et que j'accomplirai tout ce qu'il jugera bon de me demander ».

La silhouette de Sōgen commençait à perdre en carrure et la lumière qui en émanait se mettait à faiblir. La voix répondit toujours avec ce ton d'essence surnaturelle : « Shosuro Katsuo, ton frère Shôta te sourit et s'incline pour saluer ton authentique sincérité ! Il écrit de nouveau avec son sang » : « Katsuo-chan écrit notre tragique et édifiante histoire, mais reste vigilant car je ne veux pas ta mort. Ne me retiens plus par tes sentiments de honte et de culpabilité. Tu dois assumer ta culpabilité comme ta gloire légitime. Libère-nous en créant une nouvelle pièce, que nous puissions nous retrouver en d'autres réincarnations. Transmets mon dernier haïku à nos parents, qu'ils puissent eux aussi être en paix avec leurs deux fils :

Jumeaux réfléchis
Nuages blancs sur l'étang
Frères du ciel[47] ».

L'ombre se rétrécit et redevint le prolongement naturel de Sōgen. La pièce retrouvait ses proportions avec le faible éclairage de la bougie. Dehors, il faisait encore nuit. Shosuro Katsuo lâcha un long soupir de soulagement et d'épuisement. Face à lui gisait Sōgen qui s'était effondré sur le sol, complètement vidé sous l'effet du rituel. Le Scorpion, au comble de la fatigue, se laissa également choir. Il s'endormit immédiatement sur le tatami. Cette nuit-là, ni d'horribles cauchemars ni d'incompréhensibles murmures ne vinrent le hanter. Il n'y eut rien que le silence d'une nuit apaisée par le pardon.

47 Ce haïku a été écrit par Nicolas LEMARIN in Ploc la revue du haïku n°47 de novembre 2013 Association pour la promotion du haïku.

Epilogue

Sōgen était rentré au temple sans encombre depuis cinq jours. Il en profita pour se reposer un peu et méditer sur les derniers événements. Il ressentait une grande joie alliée à une grande paix intérieure pour avoir bien rempli son office. Grâce à lui, l'Ordre du Repos Paisible avait rétabli un peu de l'harmonie entre le monde des morts et celui des vivants.

Le sixième jour, Sōgen présenta son rapport à son sensei Ikkyu. Ce dernier l'accueillit avec un grand sourire et lui proposa du thé. Son disciple s'agenouilla et le salua respectueusement, front sur le sol. Le vénérable prit la parole : « Sōgen-san, je suis heureux que mes prières aient été entendues. J'ai ouïe dire que ta rencontre avec Shosuro-sama s'était bien passée et, à en juger par sa donation, tu as triomphé de toutes les épreuves ! À quel type de yûrei avions-nous affaire ? ».

Le jeune moine se redressa et accepta le bol de thé que lui offrit son maître. Après en avoir bu une gorgée, il répondit d'un air calme et concentré : « Ikkyu sensei, la situation s'avéra bien meilleure que ce que nous avions craint. Le yûrei était en réalité un boryô[48]. De par sa nature, il ne nourrissait aucune rancœur à l'encontre de Shosuro Katsuo, alias Shosuro Shôta. Le boryô était le frère jumeau de notre nouveau bienfaiteur. La culpabilité de ce dernier, doublée de l'insondable tristesse pour la perte de son frère, contribuaient puissamment à retenir le yûrei entre notre monde et celui des morts ».

Ikkyu intervint : « Ce sont effectivement des ancres puissantes pour les esprits que les pensées. Mais pour quelle raison le boryô est-il apparu maintenant, après douze ans de silence ? ». Sōgen suggéra : « Je pense que les récents événements dans lesquels Shosuro Katsuo était partie prenante sont la cause de tout. Lorsque je l'ai rencontré, il venait d'inaugurer le nouveau théâtre de la Cité des Mensonges tout en présentant sa nouvelle pièce de kabuki. Or, en me basant sur sa confession et en assistant à une représentation de sa dernière création, Le Délice coupable des vrais mensonges et des fausses vérités, le doute n'était plus permis ! »

« Cette œuvre était à peu près similaire, en particulier au niveau du fond, à celle maudite qu'il écrivit par le passé. Le boryô ne nourrissait aucune rancune et ne souhaitait pas pousser son frère au seppuku, au contraire. Il voulait l'aider à ce que tous deux trouvent la paix. Shosuro Katsuo a mûri pendant ces douze années. Désormais, les attaques de nature politique portées par sa pièce sont devenues bien trop subtiles pour que quiconque puisse s'en offenser ouvertement ».

Le vénérable plissa légèrement les yeux puis demanda : « Par quel moyen as-tu convaincu les deux jumeaux de couper enfin le cordon, si je puis m'exprimer ainsi ? ». Sōgen confirma : « Vous pouvez vous exprimer ainsi, maître. Ils étaient comme reliés par un cordon. Le boryô était de son vivant un homme de bien. Il a trouvé une solution qui le satisfaisait et je l'ai transmise à Shosuro Katsuo lors de ma transe. Pour que les deux frères soient libres, le dramaturge doit écrire leur histoire commune pour en faire une grande pièce de théâtre kabuki ».

Ikkyu rebondit immédiatement : « Ton vieux maître avait raison, Sōgen-san ! Tu étais bien l'homme de la situation. J'ai toujours dit aux frères de notre Ordre qui doutaient de toi que seul un ancien membre du Clan du Scorpion était à même d'en résoudre les problèmes ! Nous sommes tous fiers de toi. Une dernière question : crois-tu que Shosuro-sama sera à même de tenir sa promesse ? »

Sōgen répondit avec le ton de l'évidence : « J'ai laissé mon passé derrière moi de Yogo Kurogane en rentrant dans votre Ordre. Votre enseignement m'a permis d'apaiser une âme et j'en suis heureux. Ayez confiance, sensei. Shosuro Shôta est certainement l'un des plus grands dramaturges vivants dans l'Empire. Je n'y connais pas grand-chose en pièces de théâtre, mais je crois que ce sera un futur classique ! ».

Ill. Anna « Tasia » Demarchi

48 Boryô ou le fantôme nostalgique : C'est la situation de certains humains qui décèdent sans rancœur mais qui sont encore trop reliés au monde terrestre pour trouver le repos définitif.

Livre de l'Air

Ill. Gwenaelle Soullard

Maîtriser Esprit de Famille

Le recueil Esprit de Famille regroupe des aventures indépendantes. Son titre est autant à prendre au sens figuré, par l'expression indiquant une coutume familiale, qu'au sens propre, désignant une personne décédée et revenant dans le monde des mortels. Ce recueil d'aventures joue sur ces deux tableaux pour explorer la richesse de L5A.

4e édition et Rang 2. Les aventures sont conçues à partir de l'ensemble des publications et des règles de la 4e édition. Toutes les informations utiles sont intégrées aux aventures pour ne nécessiter que le Livre de base de la 4e édition. Au départ, les joueurs créent leur personnage au Rang 2. Ils finiront légèrement après le Rang 3.

Aventures indépendantes. Une à trois factions interviennent dans chaque aventure. Elles sont notées dans le titre afin que vous puissiez aisément les incorporer dans vos propres parties. Les aventures sont indépendantes et peuvent facilement s'intégrer à vos campagnes personnelles.

Campagne. Les aventures sont présentées dans l'ordre le plus logique pour une campagne. Pour plus de détails, consultez le Livre du Vide « *Mener une campagne ?* ».

Époques

La Guerre des Esprits et les festivals de Rokugan sont des contextes propices à l'immersion pour les aventures.

La Guerre des Esprits

La Guerre des Esprits (1132-1150. *Voir Chroniques Impériales,* p.217) est l'époque idéale pour intégrer ce recueil d'aventures dans la chronologie officielle. Ce contexte sert de décor aux aventures, même si les PJ ne prendront pas part aux événements majeurs de cette époque. Ces aventures s'inspirent librement de la chronologie officielle. Elles proposent cependant des dates précises pour les MJ expérimentés qui souhaitent utiliser la chronologie officielle.

En quelques mots, les origines de la Guerre des Esprits commencent en 1132 quand les esprits ancestraux franchissent le portail magique de la Porte de l'Oubli et foulent le sol de Ningen-do. En 1133, les esprits s'allient aux rokugani pour vaincre l'Ombre Rampante. Durant la bataille, la Porte de l'Oubli est détruite et les esprits se retrouvent piégés à Ningen-do. C'est la fin de la période appelée l'Ère de l'Empereur disparu ou La Guerre contre l'Ombre (1130-1133. *Voir Chroniques Impériales,* p.183). Les esprits constatent des différences entre les traditions de leur temps et les coutumes du présent. La plus grande différence est que l'Empire est dirigé par Toturi Ier et non plus par la dynastie Hantei. Certains se sentent insultés et d'autres s'en moquent, créant de graves troubles dans la société rokugani. Vers la fin de l'année 1136, le nom de Hantei XVI est clamé haut et fort par les esprits rebelles.

La Guerre des Esprits commence réellement en 1138 quand le revenant tyrannique Hantei XVI, surnommé le Chrysanthème d'Acier, déclare la guerre à l'Empereur héroïque Toturi Ier, lui-même esprit.

Esprit de Famille met en scène plusieurs aventures avec des esprits et des ancêtres. L'apparition de ces revenants en Ningen-do est directement due à la Porte de l'Oubli. Une fois celle-ci détruite, les esprits restèrent piégés à Ningen-do. Les esprits virent là l'occasion de finir ce qu'ils n'avaient pu achever de leur vivant. Ils ont de vieilles querelles à régler, des torts à redresser, des revendications à faire valoir à l'encontre de Rokugan dans lequel ils ne se reconnaissent plus, bref, un « quelque chose » à terminer. Tant que la raison pour laquelle ils restent à Ningen-do ne trouve pas d'issue favorable, ces esprits continueront de hanter Rokugan. La force ne sera donc pas l'alliée des PJ mais il leur faudra parfois se défendre contre la colère des esprits.

Pour apaiser les tensions entre les mortels et les esprits, l'Empereur Toturi Ier demande à ces derniers de se soumettre à un rituel créé par le Clan du Phénix en 1136. Ce rituel permet aux esprits de redevenir mortel afin qu'ils puissent faire seppuku. Certains l'acceptent et d'autres s'y refusent. Beaucoup restent à Ningen-do pour diverses raisons. Ces esprits sont au cœur des aventures et causent des soucis aux PJ. Ces derniers devront aider les âmes errantes à retrouver le chemin vers Meido, le Royaume de l'Attente. Pendant ce temps, Rokugan est déchiré : faut-il s'allier à Hantei XVI ou à Toturi Ier ? Les PJ ne sont pas obligés de choisir leur camp dès le début. Le dernier scénario, à Otosan Uchi, leur donnera justement l'occasion de faire ce choix, fort de leurs expériences passées.

En 1150, la Guerre des esprits s'achève. Pour aider les esprits à reposer en paix, le Clan du Phénix ouvre un portail spirituel vers Meido en bas de la Falaise des Larmes Dorées, proche d'Otosan Uchi. Les esprits s'y jettent, donnant son nom à l'endroit : le Grand Saut.

Les Festivals de Rokugan

Le calendrier rokugani est riche en festivals spirituels. Chacun d'eux peut servir de contexte aux aventures. Le Festival Bon et le Festival des Fleurs de cerisier se prêtent tout particulièrement aux aventures.

Le Festival Bon

La grande fête des ancêtres a lieu chaque année le 28e jour du Chien (octobre). Les rokugani prient leurs aïeux lors des cérémonies. Le lien entre ce festival et les aventures est le suivant : la dévotion des rokugani attire les ancêtres vers Ningen-do et s'ancrent dans la réalité des mortels. Ces esprits profitent alors de leur retour dans le monde des vivants pour finir un « quelque chose » inachevé de leur vivant.

Contrairement à la Guerre des Esprits où chaque revenant est quasiment libre de ses faits et gestes, du fait de la minceur entre les frontières des Royaumes Spirituels, les âmes qui reviennent pendant le Festival Bon sont intimement liées à un samouraï précis et pieux. Leur périmètre d'action sera donc restreint à ce samouraï. Dans le meilleur des cas, le samouraï se sentira galvanisé par les conseils de son ancêtre. Dans le pire des cas, il sera possédé. Dans tous les cas, les proches du samouraï remarqueront son changement de comportement.

Au cours de l'aventure, le MJ devra préciser qu'un Festival Bon a eu lieu récemment. Les PJ devront alors faire le rapprochement entre le changement de comportement et le festival pour découvrir la vérité.

La répétition de ce contexte risque de rendre les aventures prévisibles. Une puissante émotion (amour, vengeance, haine, pardon…) ou un événement majeur (naissance, gempukku, mariage, nomination, tournoi, mort…) peut alors être à l'origine du retour d'un esprit. Les aventures prennent en compte ces aspects car ces derniers modèlent la psychologie des esprits. Il est alors possible de dialoguer et de comprendre ces âmes troublées au lieu d'essayer de s'en débarrasser vainement par la force.

Le MJ peut combiner la Guerre des Esprits avec le Festival Bon pour donner un semblant de normalité dans un contexte de guerre et en proie à l'irrationalité.

Le Festival des Fleurs de Cerisier

Le Festival des Fleurs de Cerisier est le plus vieux festival floral de Rokugan. Il fut créé le jour où Hantei planta un cerisier dans les jardins d'Otosan Uchi pour célébrer la naissance de son fils, Hantei Genji.

Les shugenja et moines sont bien plus nombreux et fréquents dans ce festival à caractère moins politique. Les vrais dévots s'assoient et méditent sous un arbre jusqu'à ce que les dernières fleurs soient tombées. La tradition rapporte que la dernière fleur tombera sur l'individu le plus pur. La beauté, les arts et les haïkus emplissent les journées et divertissent l'assemblée. Une joie réelle s'installe dans le cœur des samouraïs.

Le festival se déroule le 23e jour du Serpent (mai) en bordure du Lac des Pétales de Fleurs de Cerisier, à la pointe sud-est de Shinomen Mori. Le lac appartenait autrefois à la province Toritaka avant d'être aujourd'hui dans une terre non alignée. Le village d'à côté, la Fleur de Cerisier Enneigée (Cherry Blossom Snow), est célèbre pour son saké éponyme. Il est dirigé par la famille Yasuki.

Progression des PJ

Du Rang 2 au Rang 3

Le *scénario #1* est pour des Rang 2 nouvellement créés. Les *scénarios #2* à *#8* sont également pour des Rangs 2. Au début du *scénario #9*, les PJ devraient atteindre le Rang 3. Les neuvième et dixième scénarios sont donc conçus pour des Rangs 3.

Points d'Expérience et récompenses diverses

La distribution des Points d'Expérience est calculée pour une progression lente et constante (Ldb, p.300). Elle permet aux joueurs de développer leur personnage au rythme des aventures tout en respectant la difficulté prévue.

L'utilisation de l'univers de L5A et les bonnes idées sont récompensées au même titre que les combats, si ce n'est plus. Que les PJ remportent un ou plusieurs combats, ils ne récolteront qu'un seul Point d'Expérience. Il leur faudra réfléchir pour trouver des solutions aux conflits de l'aventure s'ils veulent obtenir toutes les récompenses. Au besoin, un PNJ sert souvent de joker pour débloquer l'aventure.

Mais dans ce cas, vous ne devrez pas accorder aux PJ l'ensemble des Points d'Expérience. C'est aux PJ de faire le travail, pas aux PNJ.

Vous pourrez distribuer 3 à 4 Points d'Expérience par PJ à la fin de chaque scénario.

Des faveurs et des rancœurs agrémenteront les relations des PJ avec les personnages notables. Les PJ obtiendront des objets de faible ou de grande valeur, tels que des nemuranaï inédits. Certains seront seulement disponibles pour une aventure tandis que les autres pourront être conservés par les PJ. Les personnages pourront gagner jusqu'à +3,0 Points de Statut s'ils décident d'être loyaux envers la Magistrature de Jade.

Objets uniques

Certaines aventures présentent un objet unique en récompense. Comme son nom l'indique, un seul PJ pourra en bénéficier s'il réalise une action méritoire. Quatre objets uniques peuvent être acquis sur l'ensemble du recueil. Il s'agit de :

- Le Tambour de l'Eau (*scénario #2*).
- La Lanterne des Brumes (*scénario #4*, accessible dans le *scénario #9*).
- La Bougie du Tao (*scénario #5*).
- Le Kimono des suprises (*scénario #9*, peut éventuellement être distribué à tous les PJ).
- Les quatre cloches du monastère (*scénario #10*, *nemuranaï* statique).

Impliquer les PJ

Le moyen le plus simple pour souder les PJ et les impliquer dans les aventures, est de leur faire jouer des *yoriki* de Jade au service de Kuni Kaze Ji, un Magistrat de Jade.

Chaque scénario se déroule dans un ou plusieurs Clan. Si un PJ appartient à l'un des Clans, il deviendra le moteur de l'histoire. L'encart spécifique « Impliquer les PJ » au début de chaque scénario vous aidera vis-à-vis de ce PJ. Si vous n'avez pas de PJ pour le Clan où se déroule l'aventure, un PNJ important est prévu pour impliquer les PJ. La plupart du temps les PJ devront aider ce PNJ à résoudre le conflit de l'aventure.

Garder les surprises

Certaines informations sont volontairement cachées aux joueurs pour garder la surprise. De nouvelles règles sont proposées aux joueurs à la fin de certaines aventures pour les récompenser. À la fin du *scénario #8*, les PJ passeront au Rang 3. Ils pourront étoffer leur personnage avec ces nouvelles règles.

Histoires de fantômes

Les archives de la Magistrature de Jade renferment des rapports partiels concernant des histoires de fantômes. Ces aides de jeu sont plus ou moins déconnectées des scénarios dans lesquelles elles sont présentées. Les fantômes vont et viennent au gré du temps… et des pages. Voici les titres des rapports :

- L'onsen Samitto.
- Le choix d'une mère responsable.
- La légende du capitaine Kawaki.

Sources

Sources officielles

Les aventures s'inspirent de l'ensemble des parutions américaines (VO) de la 4e édition du Livre des Cinq Anneaux. Vous trouverez ci-dessous les références à consulter pour chaque aventure. Si le livre existe en français (VF), son titre est en français sinon le titre est en anglais.

Comme un seul tiers des publications américaines de la 4e édition sont traduites, les indications utiles seront précisées dans chaque aventure.

	#1	#2	#3	#4	#5
Difficulté	●○○	●●●	●●○	●●○	●●○
Durée	6 h	8 h	6 h	5 h	6 h
Combat	●○○	●●○	○○○	●●○	○○○
Coutume	●●○	○○○	○○○	●○○	●●○
Enquête	○○○	○○○	●●●	●○○	○○○
Magie	●●○	●●●	●●○	●●●	●●○
Social	●●○	●●○	●●○	○○○	●●●
LdB	215, 362	34-35	-	-	320
Empire d'Émeraude	75	82, Chap 10, 232, 236	-	-	-
Chroniques Impériales	-	-	-	-	-
Clans Majeurs	-	126	-	18, 28, 40-41	-
Sword and Fan	-	95	-	-	-
Book of Fire	-	-	61, 184	-	-
Book of Void	72, 118, 27	-	41	43	-
Book of Water	-	-	123	-	-
Book of Earth	-	-	-	-	-
Secrets de l'Empire	14	-	-	-	-
Imperial Archives	-	-	-	-	-
Ennemis de l'Empire	188	-	-	241	251

Takaoka : une ville créée par des fans

Takaoka est une modeste ville fluviale créée par l'association française La Voix de Rokugan. C'est un endroit générique où il fait bon vivre. La ville présente des divertissements et installations relatifs à sa taille. Les aventures reprennent les éléments essentiels de la ville pour une prise en main immédiate. Deux aventures ont cette ville pour décor. Les PJ rencontreront des PNJ officiels de Takaoka.

- **#5 Grue : Les tourments de l'âme.** Les PNJ sont Yoshino Naoki (le daimyo), Yoshino Atemi (épouse du daimyo), Yabu (hatamoto du daimyo), Jo (moine supérieur), Kowa (moine et ancien shugenja Lion qui parle aux esprits - Sodan-senzo), Isawa Ichiko (la bibliothécaire) et Samui Takagi (magistrat local).
- **#10 Humanité : L'eau de là.** Les PNJ sont Jo (moine supérieur) et Isawa Ichiko (la bibliothécaire).

Ce décor libre de droits est en téléchargement gratuit sur le site de La Voix de Rokugan (en français).
http://www.voixrokugan.org/download/webzine-takaoka

#6	#7	#8	#9	#10	
●○○	●●○	●●○	●●●	●●●	Difficulté
10h	7h	8h	12h	15h	Durée
●●●	●○○	○○○	○○○	●●○	Combat
○○○	●○○	●○○	●○○	○○○	Coutume
●○○	●●○	●●○	●●●	●●○	Enquête
●○○	○○○	●●○	○○○	●●●	Magie
●●○	●●●	●●○	●●●	○○○	Social
224, 341, 362 (CM13), 367 (G12)	34-35	-	-	13, 21, 36, 41 (cristal sacré)	*LdB*
96, 185 (Toku), 245	82, Chap 10, 232, 236	-	-	179, 186 (Le Dragon de l'Ombre)	*Empire d'Émeraude*
-	-	41	231	Bataille de la Porte de l'Oubli (p.193, 219)	*Chroniques Impériales*
-	180, 197	16, 178	66, 97, 254-258	-	*Clans Majeurs*
58	-	-	-	-	*Sword and Fan*
-	-	61, 184	-	-	*Book of Fire*
-	-	41	43	-	*Book of Void*
-	-	118	-	-	*Book of Water*
37, 194	-	-	-	-	*Book of Earth*
88	-	-	120	-	*Secrets de l'Empire*
-	-	66	-	-	*Imperial Archives*
188, 241	-	-	-	35, 129	*Ennemis de l'Empire*

Synopsis

#1 Blaireau – Moine : Le repos des morts

Le Clan du Blaireau et tout Rokugan ont oublié que le but secret du Clan du Blaireau était de protéger le tombeau de Ryoshun, le Dixième Kami. La tombe est un portail spirituel qui absorbe les âmes invisibles des défunts pour les emmener à Meido, le Royaume de l'Attente. Il y a un mois, une arche magique protégeant la tombe (un torii) s'est brisée à cause du froid et du manque d'entretien. L'amincissement des barrières spirituelles a permis à des Tsuno de rejoindre Rokugan. Leur présence perturbe énormément les émanations magiques de la tombe. La conséquence directe est que les esprits deviennent visibles. En réalité, le Clan du Blaireau a toujours connu une déferlante d'esprits dans ses canyons tortueux mais l'ignorait.

Le Clan du Blaireau réclame l'aide des PJ, des yoriki de jade. Les PJ vont devoir faire face à l'asocialité et au fort manque de spiritualité du Clan du Blaireau. Le groupe piste ensuite les esprits dans les glaciales montagnes environnantes. Les PJ découvrent le trafic illégal du fils du Champion avec des étrangers (gaïjins) et finissent enfin par trouver la tombe oubliée de Ryoshun.

L'exploration de la tombe rappellera à tous le véritable but du Clan du Blaireau. La victoire contre les Tsuno rétablira l'équilibre des émanations magiques. Les PJ n'auront plus qu'à débattre des questions morales et matérielles du trafic avec les gaïjins. Devront-ils dénoncer le fils d'un Champion de Clan Mineur ?

#2 Licorne – Dragon : La pureté de l'âme

Il y a 30 ans, Moto Sunto était un gouverneur provincial qui avait à cœur de faire reconnaître son Clan dans l'Empire. Après trois écrasantes victoires contre Mirumoto Tosha, il dut obéir à son Champion de mauvaise grâce et cesser les hostilités. Il mourut avec un sentiment d'injustice car ses hauts faits d'armes n'avaient apporté aucune reconnaissance sociale à son Clan.

Actuellement, Moto Shagaï et Mirumoto Gasuke sont les petits-fils respectifs de Moto Sunto et de Mirumoto Tosha. Ils dirigent les provinces de leur grand-père et ont fait la paix. Cette situation est insupportable aux yeux de Sunto. Il profite de la puissance de la prière matinale aux ancêtres pour posséder son petit-fils. Il élabore alors une stratégie pour déclarer la guerre à Mirumoto Gasuke.

Mirumoto Gasuke n'est pas un militaire. Il demande de l'aide aux PJ dans son entreprise diplomatique pour mettre fin à cette guerre. Les PJ vont être directement confrontés au Bushido. Ils devront gérer les escarmouches frontalières, la mort inexpliquée du hatamoto Licorne en terres Dragon, sauver le hatamoto Dragon et réussir une épreuve spirituelle.

Lors du combat de masse final, Gasuke accepte sa défaite. Tosha prend possession de son petit-fils et Sunto reconnaît son ancien adversaire. Les PJ doivent en appeler aux traditions Licorne pour trouver une réelle solution pacifique. S'ils le font, Sunto et Gasuke rejoindront enfin Yomi. S'ils ne le font pas, les deux petits-fils risquent de ne plus jamais retrouver leur état normal..

#3 Phénix : Voler de ses propres ailes

L'INPI (L'Innovation des Nemuranaï et Prières Isawa), le plus grand festival de magie de Rokugan, est organisé tous les quatre ans par la Magistrature de Jade et le Conseil Élémentaire. Les shugenja présentent leurs nouveaux Sorts et nemuranaïs pour que leurs créations soient officiellement validées par les plus hautes autorités magiques de Rokugan.

Isawa Rosunage est un responsable chargé d'assurer la confidentialité des dossiers des participants. C'est un shugenja cupide qui a créé un petit réseau de contrebande magique avec son complice Isawa Topun. Tous deux détournent les commandes des créations récemment validées et les vendent à bas prix pour leur propre compte.

Cette année, Isawa Hasori a obtenu la validation de son sort. Mais Rosunage a détourné ce sort. Une enquête pour fraude est ouverte et confiée au shugenja Asako Ako. Ako engage les PJ comme yoriki.

L'enquête des PJ les conduira dans les sphères des riches, des anarchistes superficiels et à enfreindre les convenances sociales pour comprendre le réseau clandestin de Rosunage. Ils feront la connaissance d'un vieux Phénix qui regrette sa jeunesse… en tant que ninja ! Quand l'identité des deux coupables sera connue, quel jugement les PJ rendront-ils ? Tuer les deux shugenja serait logique car ce sont des criminels.

Mais les shugenja sont rares. Peut-être que le Clan du Phénix aurait besoin de leurs talents atypiques ? Le vieux Phénix saura sans doute quoi faire des samouraïs félons.

Ill. Agathe Pitié

#4 Lion – Faucon : Les halos de la vallée

Au VIe siècle, des soldats Lion furent pris en embuscade par un Oni dans les montagnes Seikitsu. Durant le combat, le sergent Akodo Tatori ordonna à ses hommes de combattre tandis qu'il s'enfuyait dans une grotte. L'Oni et les soldats s'entretuèrent. Dans la grotte, le sergent franchit un portail magique sans s'en rendre compte. Il se retrouva dans la vallée du futur Clan du Faucon, créé en 834.

Les PJ sont perdus dans les montagnes Seikitsu. Ils rencontrent les défunts soldats Lion qui attendent le retour de leur sergent. Les esprits ne pensent pas un seul instant que leur sergent ait pu les trahir. Pour eux, le sergent reviendra, c'est une certitude.

Les PJ doivent aider ces esprits têtus à retrouver le chemin vers Meido. Ils découvrent un artefact magique (nemuranaï) propre au Clan du Faucon et le portail dans la grotte. L'exorciste Toritaka Shine les reçoit à Shiro Toritaka. Il leur révèle qu'il ne faut pas mentir aux esprits sous peine de les voir se transformer en esprits affamés. Malheureusement les informations dont il dispose sur Akodo Tatori sont antérieures à la création du Clan du Faucon et d'une authenticité très contestable.

Les PJ doivent engager leur honneur devant un supérieur Lion pour que ce dernier atteste de la trahison du sergent Akodo Tatori. Ainsi, la lâcheté du sergent ne rejaillira pas sur son loyal escadron et les soldats défunts pourront enfin rejoindre Meido en paix.

#5 Grue : Les tourments de l'âme

De son vivant, Kakita Notara a toujours estimé que sa sœur Kakita Mineko lui avait volé Kakita Hocho, son premier amour durant son adolescence. Hocho et Mineko se marièrent, sans que personne ne découvre la jalousie de Notara envers sa sœur. Plus tard, lors d'un duel iaijutsu, Notara et Tarasu s'affrontèrent. Le duel se conclut par une frappe karmique qui lia leurs âmes. Notara et Tarasu vécurent de leur côté et moururent vieux.

À Meido, Notara contracta la Souillure pour se venger de sa sœur. Elle revint à Ningen-do sous la forme d'un Koku no seishin, une Âme Vide cherchant vainement le chemin de la rédemption. Hocho est en train de mourir de vieillesse. Notara pense à tort qu'en absorbant l'âme de Hocho au moment de la mort de celui-ci, ils seront mariés à jamais.

Mais si Notara absorbe l'âme de Hocho, Tarasu sera lui aussi perdu à cause du lien karmique qui les unit. Tarasu cherche donc Notara pour la ramener à la raison. Sa nature d'esprit le rend perturbé. Il provoque des duels iaijustu partout en Terres Grue, laissant blessés et cadavres derrière lui. La rumeur le surnomme le Trancheur Bleu.

Les PJ doivent arrêter les duels illégaux du Trancheur Bleu. Ils apprendront l'histoire de Notara en parlant à sa famille et devront défendre leur autorité devant une population sceptique. Plus les PJ comprendront les liens entre les protagonistes, plus ils seront à même de trouver la meilleure solution pour que Notara, Tarasu, Hocho et Mineko rejoignent Meido en paix. Sinon, l'aventure peut se clore sur un sanglant et tragique drame familial.

#6 Scorpion - Singe - Esprits : Vigilance perpétuelle

Les Parchemins de Jade viennent d'être retrouvés. Grâce à eux, la Magistrature de Jade réaffirme devant tout Rokugan son autorité sur les affaires magiques et spirituelles. Les rouleaux sont conservés au Donjon Vigilant, siège du Clan du Singe. Devant le regain d'autorité des Magistrats de Jade, des Tsuno veulent s'emparer des rouleaux. Si ces derniers disparaissent, la Magistrature de Jade deviendra moins puissante. Les mauvais esprits, comme les Tsuno, auront plus de libertés pour continuer leurs actions de massacre ou de corruption sur Ningen-do (Rokugan).

Les Tsuno ont rassemblé une immense armée d'esprits entraînés au combat. Aidés par leurs complices Shosuro à l'intérieur du Donjon Vigilant, ils attaquent la forteresse du Clan du Singe de nuit. L'objectif des Tsuno est de tout massacrer. L'objectif pour les Scorpion est de récupérer les Parchemins de Jade.

L'objectif pour les PJ, des yoriki de Jade, est d'empêcher la réussite de ces deux plans. Ils vont devoir organiser les défenses du fort, protéger la femme du Champion du Clan du Singe, demander l'aide des Lion, se défaire des traîtres Scorpion et venir à bout des agressifs Tsuno.

Le lever du jour annonce la fin du combat. La victoire des PJ sera acclamée par le Champion du Clan du Singe et des hauts dignitaires de la Cour Impériale. Cette reconnaissance leur vaudra des alliés et des ennemis hauts placés. Désormais, les PJ sont connus de la Cour Impériale et entrent malgré eux dans le jeu cruel et hypocrite des courtisans.

#7 Mante : Scandales à la cour

Yoritomo Tisaru est le gouverneur de la Cité de la Foudre, la deuxième ville la plus importante du Clan de la Mante. Il doit choisir une école de shugenja pour sa fille de huit ans. Isawa Yuta et Asahina Daruta lui proposent les écoles de leurs Clans.

Mais Tisaru trouve dommageable de ne pas faire profiter son Clan des talents de sa fille. Il invite les PJ, des karo de la Magistrature de Jade, pour faire office de négociateurs à leurs dépens auprès d'Isawa Yuta et d'Asahina Daruta. Tisaru considère que si les PJ se rangent à son avis et ont de bons arguments, Yuta et Daruta devront s'incliner.

Tisaru commandite le vol du chaton de Yuta et l'erreur de livraison des livres de Daruta. Les deux scandales éclatent et, par des prétextes habiles, Tisaru charge les PJ d'enquêter sur ces problèmes. Malgré quelques imprévus dans les plans de Tisaru, les PJ récupèrent le chaton et les livres. Ces derniers représentent les bons arguments recherchés. En échange de leur restitution auprès de leurs propriétaires, Yuta et Daruta devraient abandonner leurs projets pour la fille de Tisaru.

Mais juste avant l'échange, Daruta voit clair dans le jeu de Tisaru. Il fait une contre-proposition aux PJ. Quel choix les PJ feront-ils pour l'éducation spirituelle de la fille de Tisaru ?

#8 Crabe - Mille-pattes - Familles Impériales : A votre santé !

Il y a longtemps, le Clan du Tanuki (raton laveur) vivait au nord de Shinomen Mori. Il était connu pour ses histoires d'esprits à dormir debout et son talent pour brasser et boire le saké. Il transmit aux Kaiu sa brasserie Brumazur et le secret de fabrication de son saké, l'Impériale.

Pendant le régime corrompu du Gozoku (de 375 à 435), un décret de Hantei VI jugea illégale l'activité de Brumazur. Ce décret fut abrogé des années plus tard par un décret de l'Impératrice Hantei VII.

Actuellement, le karo d'Emeraude Otomo Raigo a retrouvé le décret de Hantei VI. Il n'a pas connaissance du décret de Hantei VII. Kaiu Ganesa, le maître brasseur de Brumazur, s'oppose farouchement au décret de Hantei VI. Raigo invoque la loi, Ganesa invoque la tradition. Le conflit a débouché sur de violents combats entre soldats Otomo et fantassins Hida.

Le Festival des Fleurs de cerisier ouvre ses portes dans une semaine. Le saké l'Impériale y sera servi. Les PJ interprètent des karo de jade et sont invités au festival. L'organisatrice Moshi Notami les supplie de mettre un terme au conflit.

Les PJ endossent le rôle d'arbitres pour apporter la paix entre Raigo et Ganesa. Ils seront discrètement aidés par Fureheshu Torame, un changeforme raton laveur. Celui-ci leur transmet des énigmes à résoudre pour comprendre le passé. L'attitude pacifique des PJ sera la clef pour venir à bout des esprits bouillants de Raigo et Ganesa. Ces derniers ne cherchent qu'à en découdre. Juste avant le combat final, quels arguments les PJ avanceront-ils pour définitivement réconcilier les deux factions ?

#9 Dynastie Impériale : Pour le bien de tous

L'Impératrice Kaede a fauté avec le Chancelier Impérial Otomo Iwo. Pire, celui-ci est un ennemi de son mari, l'Empereur Toturi Ier. L'égarement de Kaede l'a poussé à offrir un éventail à Iwo, en gage de leur folle nuit d'amour. Aujourd'hui cet éventail est la preuve irréfutable de son adultère. Iwo s'en sert pour faire chanter l'Impératrice afin qu'Otomo Ateno, son frère, ne soit plus contraint de céder des terres à la dynastie Toturi. Kaede a demandé à Bayushi Yojiro, le Champion du Clan du Scorpion, de mettre fin discrètement au chantage.

Bayushi Yojiro travaille avec Shosuro Akata pour retrouver l'éventail. Celui-ci est caché dans la poche magique du Haori des Surprises, un nemuranaï mineur commandé par Otomo Ateno. Ne sachant où se trouve le kimono, Shosuro Akata utilise comme levier psychologique la phobie du sang d'Ateno pour forcer ce dernier à rendre le kimono.

Pendant ce temps, les PJ doivent célébrer le mariage d'Ateno avec Toturi Hayako, dont le but est d'apaiser les tensions politiques. Le mariage est annulé à cause de l'assassinat de Hayako, la veille de ses noces, par Shosuro Akata. Les PJ sont chargés de trouver le coupable. S'ils ne font pas appel à la Méthode Kitsuki, ils trouveront le coupable tout désigné, Bayushi Juri.

Mais dans le cas contraire, ils retrouveront le haori et Shosuro Akata. Dans la grande scène finale, les PJ devront faire un choix moral. Voudront-ils connaître le fin mot de l'histoire et endosser le déshonneur de la vérité comme le Clan du Scorpion, ou conserver leur honneur tout en étant frustrés ?

Ill. Jean-Baptiste «Arnolfo» Philibert

#10 Humanité : L'eau de là

Le Kolat a construit il y a des siècles un monastère pour y cacher ses secrets et des armes contre le Néant. Le Néant (l'Ombre Rampante) a profité d'un tremblement de terre pour s'emparer du monastère, aujourd'hui oublié de tous.

De nos jours, croyant à tort que le Néant a déserté le lieu, le Kolat a envoyé un de ses agents de la Secte de Jade pour récupérer les secrets du monastère. Entre temps, le Néant a piégé l'historien Mirumoto Hasuke, qui dans un rare instant de lucidité contacte les PJ au moyen d'un texte codé.

Le moine supérieur Jo contacte aussi les PJ. Il n'arrive pas à répondre au désir de l'esprit d'une gentille mamy. Cette dernière veut réentendre le son pur de la cloche du monastère de sa jeunesse avant de rejoindre Meido.

Mais elle confond le monastère de Jo avec celui occupé par le Néant.

Les PJ vont devoir fouiller dans un passé oublié de tous, reprendre la traque d'un Chasseur de primes contre un agent du Kolat, comprendre le message codé et délivrer Hasuke. Ils vont vivre des instants d'horreur dans le village aux mains de l'Ombre Rampante. Leur survie sera en jeu et leur temps sera compté avant l'arrivée des renforts.

À la fin de l'aventure, les PJ grimperont jusqu'au monastère où le Néant déchaînera sur eux toute sa puissance. Leur seule chance d'en réchapper sera de rétablir rapidement le puissant artefact magique du monastère… au son pur. Si de plus les PJ trouvent la cache secrète du Kolat, leur prestige sera doublé. Ce n'est pas tous les jours que des samouraïs pourront se vanter d'avoir vaincu d'un seul coup, deux des ennemis les plus dangereux de Rokugan !

Livre de l'Eau

Ill. Gwenaelle Soullard

#1 Le repos des morts

Voici quelques éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

But de l'aventure

Le but de l'aventure est d'aider une déferlante d'esprits dans les ravins du Clan du Blaireau à rejoindre Meido.

Impliquer les PJ

Depuis un mois, le Clan du Blaireau est confronté à une déferlante d'esprits inoffensifs, appartenant autrefois aux Clans de la Licorne et du Dragon. Habituellement, le Clan du Blaireau règle ses problèmes par la force.

Mais face aux ancêtres, le respect s'impose. Le Clan du Blaireau ne sait pas comment réagir. Il réclame l'aide de la Magistrature de Jade (*Ldb*, p.28). Le Magistrat de Jade Kuni Kaze Ji envoie les PJ enquêter et résoudre le problème, en les nommant yoriki.

D'autres exemples d'accroches : un PJ, trop attaché au monde spirituel, est envoyé dans le Clan du Blaireau qui valorise la force ; un PJ délaisse le monde spirituel et se voit contraint d'aider le Clan du Blaireau à résoudre son problème ; enfin un PJ doit aider le Clan du Blaireau pour rembourser sa dette (au choix) envers Kuni Kaze Ji.

Au cours du scénario, les PJ seront confrontés aux chocs culturels entre Rokugan et les Terres Brûlées. Des PJ du Clan de la Licorne, de la Mante ou de la Tortue feront d'excellents intermédiaires entre les PJ et les étrangers de Rokugan.

PJ Blaireau - PJ Moine

Le Champion Ichiro Dosugo envoie le PJ demander de l'aide à la Magistrature de Jade. Vous êtes libre de donner les éléments de votre choix à ce PJ, sachant que comme son Clan, il ignore l'existence de la tombe de Ryoshun.

Le supérieur du PJ Moine a entendu parler de la vague d'esprits affluant dans le Clan du Blaireau. Il l'envoie pour lui apprendre l'humilité auprès d'un Clan Mineur ou au contraire, pour que le PJ s'ouvre davantage au monde spirituel.

Partie 1 : Auparavant

Brefs rappels

Clan du Blaireau

Ichiro Domogu gagne un tournoi de force organisé par l'Empereur Hantei II en 110. Il fonde le Clan du Blaireau. Le but officiel de ce Clan est de défendre le nord-ouest de l'Empire des invasions *gaïjins*, en protégeant le Col de l'Infortune. Son but secret est de défendre la tombe de Ryoshun, le Dixième Kami. Ce secret fut tellement bien gardé qu'il finit par sombrer dans l'oubli au sein même du Clan du Blaireau ! De fait, plus personne ne connaît la véritable raison de la création de ce Clan. Pendant dix siècles le Clan du Blaireau resta très petit en taille et en prestige, à tel point qu'il en est même oublié de Rokugan. Seule une ligne de recettes dans les impôts impériaux mentionne son existence. Les comptables supposèrent à tort que cette recette masquait des pots-de-vin, ne pensant pas un seul instant qu'il s'agissait réellement d'un Clan Mineur.

Le Clan du Blaireau valorise la force physique par-dessus tout. S'aider grâce à la magie est mal perçu, si bien que les samouraïs du Blaireau méprisent l'existence des shugenja. Le Clan du Blaireau est attaché aux ancêtres mais n'entend rien aux deux autres aspects de la religion (kami et Fortunes, et Tao de Shinsei). Les shugenja Blaireau se comptent donc sur les doigts d'une main dans toute l'histoire du Clan et vivent exilés du Clan.

Ryoshun

Ryoshun est le Dixième Kami totalement dévoré par l'estomac de son père le Seigneur Lune (*Ldb*, p.14). Pendant 1132 ans, il resta inconnu de Ningen-do. Seuls les plus puissants shugenja du Vide sentaient une présence puissante à côté d'Emma-O, la Fortune de la Mort, lorsqu'ils scrutaient Meido, le Royaume de l'Attente. Le rôle de Ryoshun est très similaire et complémentaire avec celui d'Emma-O. Tous deux travaillent de concert pour guider, sauver et juger les âmes des défunts.

Le Dixième Kami Ryoshun se fait connaître de Rokugan lors de la Bataille de la Porte de l'Oubli, soit juste avant la Guerre des Esprits (1132-1150).

Une déferlante d'esprits

La tombe de Ryoshun, le Dixième Kami, est aussi un portail vers Meido. Les courants magiques de la tombe « aspirent » les âmes défuntes et les enveloppent de leurs auras, rendant les esprits invisibles. La tombe de Ryoshun est entourée de torii, des arches magiques de protection.

Ill. Camille Simonnet

Or, comme le Clan du Blaireau a oublié la tombe depuis des siècles, les torii ne sont plus entretenus. Le manque d'entretien et l'érosion ont eu raison du bois et de sa peinture laquée rouge et noire. Il y a un peu plus d'un mois, l'une des arches s'est brisée. La protection de la tombe est affaiblie. Les barrières entre les Royaumes Spirituels sont amoindries.

Des Tsuno (*Ldb*, p.41 et 330) ont profité de cette faiblesse pour établir leur repaire à proximité du haut lieu magique. Leur but n'est que destruction, comme tous les habitants du Royaume du Massacre.

Des corbeaux arc-en-ciel (voir Annexes) survolent la tombe et le portail tels des geôliers. Ils ont bloqué les Tsuno à l'intérieur de la tombe et les âmes défuntes à l'extérieur. La concentration d'autant d'esprits devant le portail perturbe les courants magiques, rendant ces âmes visibles. En réalité, le Clan du Blaireau a toujours connu une déferlante d'esprits, sauf qu'il n'en avait pas conscience.

Depuis un mois, le phénomène s'est amplifié dans les canyons tortueux du Clan du Blaireau. Compte tenu de la proximité géographique, les Clans de la Licorne, du Dragon et la Famille Soshi sont les plus représentés parmi les esprits. Les autres Clans, les heimin et les hinin sont également présents. Aucun ne parle et tous flottent mollement jusqu'à un même lieu perdu dans les montagnes. Ils rejoignent Meido à travers le portail de la tombe où ils seront jugés par Emma-O..

Partie 2 : Chocs culturels

Gaïjins en vue !

Les PJ arrivent dans les dédales tortueux des montagnes du Clan du Blaireau. Ils entendent des cris de bataille. Le Clan du Blaireau est en train de combattre des pilleurs étrangers (*gaïjins*. Voir Annexes). Les samouraïs Blaireau n'ont pas forcément besoin d'aide. Ils honoreront leur devoir grâce à leur courage et à leur puissante musculature.

Si les PJ combattent du côté du Blaireau durant quelques passes d'armes, ils seront davantage impliqués dans l'aventure et seront mieux vus par leurs hôtes..

La procession des esprits

Une grande procession d'esprits flotte dans le canyon. Les esprits sont facilement reconnaissables à leur silhouette bleutée et leur absence de pieds. Les esprits ne répondent pas aux PJ et poursuivent leur route en direction du Clan du Blaireau. Ils sont pacifiques, mais si un PJ leur manque de respect, ils déchaîneront alors leurs terribles foudres.

Connaissance : Royaumes Spirituels / Intelligence, Art de la magie / Intelligence

ND15 : Ces esprits sont mort récemment.

+1 Aug. : De nouveaux esprits apparaissent constamment, comme s'ils étaient cachés derrière un voile invisible et s'habillaient progressivement de bleu.

Un accueil glacial

Après avoir gravi un étroit chemin de roche en compagnie des esprits, les PJ arrivent enfin sur un plateau venté. Shiro Ichiro, la forteresse principale du Clan du Blaireau est bâtie sur ce plateau. Les esprits contournent le château et pour se perdre dans les montagnes par un autre chemin. Un samouraï du Clan du Blaireau vient à la rencontre des PJ et leur prie de se présenter sans délai devant Ichiro Dosugo, le Champion de Clan Les PJ auront tout le loisir d'étudier les esprits après le tournoi des Grands Jeux.

Ichiro Dosugo reçoit les PJ assisté de son fils aîné et adulte Ichiro Kenobo et du sensei Tashimi Banki. Ces trois samouraïs sont grands et massifs, au moins aussi robustes que les samouraïs du Crabe. Le père comme le fils sont courtois et factuels. Le sensei se tait. Il n'y a aucune chaleur ni hostilité dans leurs paroles. Le Champion Dosugo informe les PJ que le grand tournoi annuel de leur Clan, les Grands Jeux, se déroule en ce moment même. Il les invite à y participer.

Les froideurs du Champion et de son fils peuvent déranger des PJ sensibles à l'étiquette. C'est tout de même le Clan du Blaireau qui a demandé leur aide et ils sont accueillis comme des intrus ! En comparaison, même le Clan du Crabe est civilisé et courtois !

Or, justement, d'après l'étiquette du Clan du Blaireau, les PJ doivent faire leurs preuves pour être acceptés. Un Jet réussi en **Connaissance : Histoire / Intelligence, Etiquette / Intuition ND20,** leur rappellera que le Clan du Blaireau voue une grande admiration à la force. Il n'y a qu'à constater les carrures massives des samouraïs Blaireau.

Si les PJ ne sont pas intervenus contre les pilleurs *gaïjins*, refuser de participer aux Grands Jeux leur ferait perdre la face devant le Clan du Blaireau. Les PJ sont donc fortement invités à participer, afin de briser la glace avec ce Clan très asocial.

Tournoi des Grands Jeux

Attitude du Clan du Blaireau

Les Grands Jeux se passent dans la cour intérieure du château et sur le plateau venté. Ils sont chaque année un moment de grande fête et de rencontres entre daimyos du Clan. C'est également pendant cet événement sportif annuel que se déroulent les gempukku.

Le classement des Grands Jeux détermine la place d'un samouraï dans le Clan, y compris celle des invités. Le fort esprit de compétition des Blaireau entraîne le prestige et la reconnaissance dus aux vainqueurs. Ceux-là accéderont à des postes importants et seront respectés par les leurs. Dans le cas d'envoyés (comme les PJ), ils seront écoutés et leur statut de yoriki de Jade sera enfin reconnu. Les perdants ne seront pas pour autant dénigrés. Ils seront toujours considérés suivant leur classement.

Compétiteurs

Une trentaine de samouraïs participe aux Grands Jeux. Parmi eux, cinq se distingueront particulièrement. Des samouraïs extérieurs au Clan du Blaireau peuvent participer au tournoi, surtout s'ils proviennent de Clans Mineurs et possèdent de fortes aptitudes physiques.

- Ichiro Ratu, responsable des bains publics (onsen)
- Fureheshu Torame, ravitailleur
- Ichiro Renji, adolescente passant son gempukku
- Ichiro Saka, adolescente passant son gempukku
- Ichiro Nakato, veilleur du chemin des Guetteurs

Un PJ perspicace aura noté la présence de deux familles vassales au sein du Clan du Blaireau : Tashimi et Fureheshu. La chose est singulière au vu du faible nombre de samouraïs de ce Clan. Pourtant, pour le Clan du Blaireau, la création de ces deux familles vassales n'a rien d'étrange. Tout comme le fondateur du Clan, les fondateurs de ces deux familles sont considérés comme des héros parmi les Blaireaux.

Au cinquième siècle, Ichiro Fureheshu tua à mains nues un Oni. Il fonda la Famille vassale Fureheshu portant haut en couleur la tradition de la lutte à mains nues. En 1126, Ichiro Tashimi fut le seul survivant de l'École de Bushi Ichiro à la suite du combat contre le terrifiant Hideo no Oni. Le but de la Famille Tashimi est de perpétuer les enseignements de l'École de Bushi Ichiro.

Epreuves et classement

Pour remporter chaque épreuve, il faut réussir un Jet de Compétence appropriée ND15. Les points de victoire accordés par épreuve et par Augmentation sur le Jet de Compétence reflètent la culture du Clan du Blaireau. Plus l'épreuve rapporte de points, plus l'épreuve confère du respect par le Clan du Blaireau.

Dialogue aux bains publics

Les montagnes déchiquetées du Clan du Blaireau sont parcourues par des volcans en activité. Le Clan du Blaireau exploite ces sources naturelles d'eau chaude en bains publics. Le classement des épreuves des Grands Jeux se retrouve dans la répartition des baigneurs. D'un côté les gagnants, de l'autre le reste des participants.

Ill. Jean-Baptiste «Arnolfo» Philibert

Maintenant que le Clan du Blaireau situe les PJ, il est ouvert au dialogue. Comme il est très petit, les autorités du Clan se mêlent facilement aux gagnants. Selon leur classement, les PJ auront des interlocuteurs différents. Il se peut donc que les PJ ne se baignent pas avec le Champion Ichiro Dosugo, son fils Ichiro Kenobo ou le sensei Tashimi Banki.

L'interlocuteur des PJ dira ce qu'il sait à propos des esprits, même si ce n'est pas grand-chose. Les esprits envahissent leur canyon depuis un mois pour une raison inconnue. Ils sont pacifiques et ne touchent même pas aux offrandes. Ils convergent tous vers un lieu inhabité des montagnes et disparaissent dans les parois rocheuses. Ne sachant que faire, Dosugo réclame de l'aide. Pendant la discussion, les PJ apprennent que le Clan du Blaireau n'a pas de shugenja et n'entend rien aux affaires spirituelles.

Epreuve ND15	Jet de Compétence pour l'épreuve	Points de victoire	Points de victoire supplémentaire par Aug.
Lutte	Jiujutsu (Lutte)	20	+4
Soulever la pierre la plus lourde	Jiujutsu (Armes improvisées)	15	+3
Jeter une lance au loin	Athlétisme (Lancer)	15	+3
Tir à la corde	Jiujutsu (Lutte)	10	+2
Couper du bois avec une grande hache (ono)	Armes lourdes (Ono)	10	+2
Bras de fer	Jiujutsu (Arts martiaux)	10	+2
Gagner une course en étant lesté	Athlétisme (Course)	5	+1

Classement	Total
Ichiro Saka	136
Ichiro Renji	113
Ichiro Ratu	112
Ichiro Nakato	82
Fureheshu Torame	66

Partie 3 : De surprises en surprises

Pister les esprits

Les esprits convergent vers un seul et même lieu avant de disparaître dans une paroi rocheuse. Pour les retrouver, les PJ devront explorer les tunnels pour savoir où se rendent les esprits. Contre **Art de la magie / Intelligence** ou **Connaissance Royaumes Spirituels / Intelligence ND15**, le PJ aura conscience que des courants magiques parcourent les montagnes. Les esprits remontent ces courants jusqu'à la source. **+1 Aug. :** Les magies de Meido, le Royaume de l'Attente, et du Vide forment ces courants. Le cas est tout à fait singulier et exceptionnel.

L'exploration des grottes est laissée à votre appréciation. Quelques exemples pour pimenter le voyage souterrain entre Jets de **Chasse** ou **Athlétisme :** tunnels immergés, animaux défendant leur territoire, champignons toxiques, chaleur étouffante due aux volcans, vapeurs asphyxiantes. Simples questions : les PJ ont-ils de la lumière ? Du matériel d'escalade ? Au besoin, le Clan du Blaireau fournira et Fureheshu Torame peut être leur guide.

Suivre les courants magiques ou les esprits est difficile. Les esprits passent outre les limitations physiques comme la roche, les rivières ou les vapeurs toxiques. Les courants magiques n'ont pas partout la même intensité pour être « pistés » magiquement.

Au bout du compte, les PJ se perdent dans les tunnels et entendent les bribes d'une conversation. Le ton est posé, deux voix masculines dialoguent en rokugani et dans une langue inconnue (mekhem, langue des Terres Brûlées).

Trafic illégal

Pris en flagrant délit

Cachés derrière des rochers, les PJ feraient mieux d'éteindre leurs torches s'ils veulent épier la conversation.

Ils surprennent Ichiro Kenobo, le fils du Champion, en plein trafic avec des *gaïjins* ! Kenobo porte une broche *gaïjins* (une fibule), à l'apparence d'une double spirale. Cette broche sert de moyen de reconnaissance entre Kenobo et les *gaïjins*. Ces derniers ont la peau mate, des vêtements colorés, portent le cimeterre et la barbe. Ils ne ressemblent ni de visage, ni de vêtements à ceux qui ont attaqué les PJ lors de leur l'arrivée en Terres Blaireau. Chacun des deux camps possède ses propres gardes du corps. Kenobo connaît parfaitement la langue de l'étranger (le mekhem). Il échange des sacs de riz contre des caisses en bois, remplies d'objets et de produits *gaïjins*.

Produits gaïjins

Les caisses gaïjins renferment des produits exotiques. Les normes sociales rokugani et la curiosité des samouraïs rentrent souvent en contradiction. Acquérir un bien exotique peut être source d'illégalité, de mépris, de prestige ou de richesse en fonction de la perception des samouraïs concernés.

Vous trouverez ci-dessous une liste non exhaustive du contenu des caisses. D'autres produits sont décrits dans *Les Clans Majeurs*, p.127.

- Longue-vue
- Tapis colorés
- Epée longue et épée courte
- Boucliers
- Lampe en cuivre allongée (celle d'Aladdin)
- Livres
- Bouteilles de vin rouge
- Boussole et sextant
- Statuettes en ivoire

Pour donner encore plus dans l'exotisme, Kenobo vient de troquer des armes rokugani ou des œuvres d'art contre un seul objet : un tapis volant. Cet objet est investi de magie gaïjin, donc contraire aux lois rokugani. Vous trouverez la description du tapis volant dans *Book of Air*, p.127.

Les PJ feraient mieux de rester cachés. Même s'ils ont réussi les épreuves des Grands Jeux, ils n'ont pas l'autorité pour confondre le fils d'un Champion de Clan Mineur. Mieux que quiconque, les PJ savent qu'en cas de combat, ils ne feront pas le poids contre l'impressionnante force des gardes Blaireau. D'ailleurs, Kenobo n'hésitera pas à employer les armes pour tuer les PJ et sauvegarder son trafic. Qui donc se soucierait d'envoyés dans un des coins les plus reculés de Rokugan, dont personne n'a jamais entendu parler ? Même le Clan du Blaireau est inconnu ! Kenobo fera disparaître les traces des PJ. Ensuite, Dosugo réitérera la demande d'aide auprès du Magistrat de Jade Kuni Kaze Ji, prétextant que les envoyés ne sont toujours pas arrivés.

Arrivée des esprits

Un événement imprévu va mettre prématurément un terme au trafic. Trois esprits bleutés traversent la grotte. Ils n'ont que faire des rokugani et des étrangers. Ils poursuivent indifféremment leur route à travers un autre tunnel.

Un vent de panique s'empare des *gaïjins*. Ces derniers sortent leurs cimeterres. Les gardes de Kenobo répondent de même. Quelques passes d'armes sont échangées avant que ne résonne la voix tonitruante de Kenobo. Quelques mots en langue étrangère et en rokugani pour que les gardes abaissent leur dai-tsushi, et les deux camps cessent les hostilités. Toutefois les *gaïjins* restent paniqués. Ils prennent les sacs de riz et s'enfuient dans les tunnels. Kenobo ordonne aux siens de prendre les caisses et s'en retourne pour Shiro Ichiro.

Ill. Tiago Fernandes

La fibule de Kenobo

Durant le bref échange de passes d'armes, la fibule personnelle de Kenobo s'est dégrafée. Elle servait simplement d'ornementation plutôt que de mécanisme de fermeture pour le haori (*Ldb*, p.207). La fibule est en métal. La première spirale représente le môn du Clan du Blaireau et la deuxième un fin chat dont les oreilles pointues s'étirent par de longs poils (un caracal). Le caracal ne vit pas à Rokugan. **La fibule est une preuve évidente du trafic illégal du fils du Champion.**

Mais la ramasser n'est pas si simple. Un PJ superstitieux et conservateur, attaché à l'Honneur (Honneur 5,0+) ou à l'étiquette pourrait être scandalisé qu'un objet *gaïjin* soit frappé d'un môn rokugani ! Il pourrait même avoir un cas de conscience entre détruire l'objet *gaïjin* ou le conserver car il s'agit de la fibule personnelle du fils du Champion. Est-ce qu'en touchant directement l'objet, le PJ souillera ses ancêtres ? S'emparer de la fibule avec un mouchoir serait alors une moindre solution.

Quel chemin prendre ?

Les *gaïjins* et Kenobo connaissent les tunnels, les PJ non. Ils peuvent suivre les uns ou les autres à leurs risques et périls. En revanche, la lumière bleutée des esprits s'éloigne dans un tunnel. Si les PJ la suivent, ils ont encore une chance d'accomplir leur mission.

Partie 4 : Révélations

Découverte de la tombe de Ryoshun

Rassemblement

En suivant les esprits, les PJ se rapprochent de la source des courants magiques. Plus ils avancent, plus ils ressentent d'étranges vibrations dans leur corps. Le vent glacial fouette leur visage, signe d'une remontée à la surface.

Un immense temple vétuste est au centre dans une grande cuvette à la surface. L'architecture est celle des premiers temps, à l'Aube de l'Empire. L'endroit est silencieux, balayé par un vent sec et glacial. La terre est recouverte de neige, légèrement mouchetée par des empreintes d'animaux. Une foule bleutée d'esprits est rassemblée au pied des hautes colonnes entourant le temple. À un endroit, le cercle des colonnes est rompu : un torii gît brisé dans la neige. Au-dessus, de petites tâches multicolores volent dans les airs ou se perchent au sommet des colonnes.

- **Enquête (Sens de l'Observation) / Perception ND15.** Le PJ reconnaît a priori un oiseau dans les taches colorées car aucun animal connu ne correspond à cette description. **+1 Aug. :** Aucun oiseau ne vole au-dessus du temple.
- **Athlétisme (Escalade) / Force ND20.** Le PJ escalade une colonne verglacée. Un oiseau multicolore est perché au sommet. C'est un corbeau ordinaire, excepté son plumage arc-en-ciel et non noir.
- **Connaissance : Histoire, Nature / Intelligence, Théologie / Vide, Art de la Magie / Vide** ou **un Jet de Vide.** Donnez automatiquement toutes les informations à un PJ Moine. **ND25 :** Le PJ se remémore une partie de l'histoire de Rokugan. Quand Shinsei, le moine fondateur de la religion à Rokugan, alla combattre Fu Leng, le Kami Déchu, il était accompagné d'un corbeau. À l'origine, le corbeau était multicolore mais en revenant du combat, son plumage devint complètement noir. Le corbeau est perçu comme un prédicateur du danger et comme un guide spirituel.
  +1 Aug. : Les corbeaux ont fui le temple. Quelque chose les effraie.

Le rôle des corbeaux

Les corbeaux arc-en-ciel sont des animaux ordinaires imprégnés des puissantes émanations magiques du lieu. En temps normal, ils servent plus ou moins de guides spirituels aux âmes défuntes pour les mener vers le portail conduisant à Meido. Ce portail est la tombe de Ryoshun lui-même. Les corbeaux sont très intelligents et, face aux Tsuno, ils se surent impuissants. Ils ont donc fui sur les colonnes à l'extérieur où leur cercle dresse une barrière protectrice invisible. Les Tsuno ne peuvent plus sortir du temple et les esprits sont freinés pour y rentrer.

En effet, les pouvoirs des corbeaux restent faibles. La puissance de certains esprits ou des courants magiques a souvent raison d'eux. Les Tsuno dévorent les esprits trop attirés à rejoindre Meido. La situation empire à mesure que les esprits s'entassent devant le temple. Le flux magique du portail est grandement perturbé et n'enveloppe plus les âmes défuntes. Celles-ci deviennent alors visibles aux yeux des rokugani. Plus le phénomène perdurera, plus la distance où les âmes deviennent visibles augmentera. Pour l'instant, seul le Clan du Blaireau est touché. À terme, le nord du Clan de la Licorne connaîtra le même sort et ainsi de suite.

Le tombeau de Ryoshun

Une grande plaque commémorative, fendue par le temps, est gravée dans le porche du temple. Elle a été clouée dans un renfoncement pour être mieux protégée des intempéries. Elle dit : ***« A notre bien aimé Ryoshun. Puisse-t-il reposer en paix et guider nos âmes jusqu'à lui. – Hantei »***. Quelque chose de difficilement lisible est écrit après « Hantei », mais quoi ?

Les vibrations des PJ se sont apaisées. Ils ressentent les effets des puissants courants magiques du lieu. **Accordez-leur un Point de Vide supplémentaire (pas d'emplacement de sort) à chacun tant qu'ils sont dans le temple.** La bâtisse est vide et silencieuse. Si les PJ se laissent emporter par le courant, ils déboucheront dans une grande salle mortuaire. Au centre de la salle, une immense pierre tombale horizontale mentionne simplement : Ryoshun, le Dixième Kami.

Les peintures passées étaient autrefois de gris et de blanc. Il y a peu d'ornements dans l'architecture de cette salle, ressemblant fortement aux salles de prières des moines. Un peu de poussière et des corniches fendillées par le froid témoignent d'un manque d'entretien.

- **Connaissance : Royaumes Spirituels / Vide, Théologie / Vide ND20 :** Les couleurs grises et blanches sont associées à Meido. **+1 Aug. :** D'indésirables émanations de Toshigoku, le Royaume du Massacre, perturbent les magies du Vide et de Meido dans la salle.
- **Enquête (Sens de l'Observation) / Perception ou Chasse (Pistage) / Perception ND10 :** Le sol est lacéré par des griffes de lion. **+1 Aug :** Des poils fauves et noirs s'éparpillent sur le sol. Ils ne viennent pas d'un lion ordinaire.

Un nombre réduit d'esprits entre dans la salle. Il se dirige vers la pierre tombale.

Connaissance : Royaumes Spirituels / Vide, Théologie / Vide ND15 : Quand l'esprit traverse la pierre, les PJ voit derrière le halo magique, des esprits chauves-souris bienveillants l'accueillant (Koumori, *Voir Ennemis de l'Empire*, p.251).

+1 Aug. : Le PJ distingue un grand esprit humanoïde. C'est Ryoshun lui-même (*Voir la couverture de Book of Void*).

Combat final

Au moment décidé, les Tsuno sortent de derrière les piliers de la salle et attaquent les PJ par surprise. Utilisez la fiche Tsuno présentée en Annexes du ***scénario #6***.

Initiative !

Pour augmenter l'intensité du combat, un Tsuno en retrait est en train de dévorer un esprit. Les PJ doivent abattre ce Tsuno pour ne pas perdre cet esprit. Combien de Rounds auront-ils et combien d'esprits les PJ réussiront-ils à sauver ?

La mort des Tsuno supprime les perturbations de Toshigoku. Les corbeaux laissent passer les esprits pour que ces derniers rejoignent le portail conduisant à Meido.

Partie 5 : Fin de la partie

Aux rapports

La découverte majeure de la tombe de Ryoshun va provoquer une vague de curiosité et rappeler à tout Rokugan l'existence du Clan du Blaireau. Les PJ devront faire deux rapports. Le premier, auprès des autorités du Clan du Blaireau. Le second, auprès de la Magistrature de Jade.

Question piège de Dosugo

Les autorités du Clan du Blaireau écoutent attentivement les PJ. Concernant la tombe de Ryoshun, toutes les dispositions seront prises pour protéger et rénover le lieu. Le Champion Ichiro Dosugo y postera des gardes.

Au cours de l'explication des PJ, Dosugo demandera : *« Avez-vous fait des découvertes particulières dans les grottes, que vous voudriez me montrer ? »* Dosugo sait que son fils a perdu sa fibule personnelle dans la grotte du lieu du trafic. Quand Kenobo s'est rendu compte de la disparition de sa fibule, il a rebroussé chemin.

Mais les PJ l'ont ramassé entre temps et ont continué de suivre la lumière bleue des esprits. La seule explication pour Dosugo et Kenobo est que les PJsont en possession de la fibule, vu qu'ils sont a priori les seules personnes à avoir fréquenté le secteur de la grotte du trafic.

Le Clan du Blaireau ne peut survivre sans ses voisins rokugani et ceux des Terres Brulées. Se priver de cette dernière ressource serait dommageable au Clan. C'est aussi un moyen de se protéger d'une attaque de ces tribus des Terres Brûlées en se liant d'amitié avec elles. Le début du scénario prouve que certaines tribus des Terres Brûlées restent hostiles à toute tentative diplomatique.

Le trafic illégal de Kenobo avec les *gaïjins* est donc une nécessité pour la survie du Clan. **L'orientation-piège du Champion de Clan est l'ultime épreuve de force… mentale**. Si les PJ ne comprennent pas l'allusion de la question-piège de Dosugo, accordez-leur **un Jet Courtisan (Manipulation) / Intelligence ND10 :**

- **Bonne réponse :** Rendre la fibule et ne rien dire sur le trafic est la seule et unique bonne réponse. Une grande fête en l'honneur des PJ sera alors célébrée. Même les PJ qui n'étaient pas acceptés au début de l'aventure, à cause de leurs médiocres résultats aux Grands Jeux, le seront dorénavant. Le Clan du Blaireau a beau être fermé, il n'en est pas pour autant irrespectueux.
- **Mauvaise réponse :** Les PJ dévoilent le trafic ou font chanter le Clan du Blaireau. Ils seront reconduits à la frontière nord du Clan de la Licorne. Ils ne seront plus les bienvenus… pour peu qu'ils reviennent un jour en ces terres isolées et perdues.

Les PJ peuvent aussi rendre d'eux-mêmes la fibule. Que vont-ils dire alors ? Vont-ils couvrir le fils, le trahir ou inventer une réponse fausse et convenable pour ne rien dévoiler ? La réponse attendue par le Champion du Blaireau reste la même que ci-dessus.

Reconnaissance des PJ

Le Magistrat d'Emeraude Kuni Kaze Ji félicitera les PJ pour leur découverte majeure. Les Clans de Rokugan vont accorder au Clan du Blaireau ressources et moyens pour la protection de la tombe du Dixième Kami. Les PJ seront conviés à une grande fête en leur honneur.

Récompenses

Un signe + accorde des points. Un signe - retire des points. Augmentez ou diminuez la récompense si le signe est doublé. Les pages 91 à 95 et 300 du livre de base vous permettront de déterminer les points.

Points d'expérience	Gain
Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
Etre accepté par le Clan du Blaireau (gagner au moins 60 points aux Grands jeux)	+1 PE
Avoir vaincu les Tsuno	+1 PE

Vertus et événements	Gloire	Honneur
Avoir réussi au moins cinq épreuves	+	
Remporter les Grands Jeux	++	+
Découvrir la tombe de Ryoshun	++	++
Trafiquer avec les *gaïjins* (en fonction de l'historique du PJ)	--	--
Ne pas participer aux Grands Jeux	--	--

Faveurs et rancœurs

Contrairement à d'autres Clans dont l'influence s'étend sur tout Rokugan, le Clan du Blaireau ne peut agir que sur son propre territoire. De plus, il n'a rien à offrir. Il est totalement isolé de Rokugan, minuscule et son accueil ne l'aide guère à se faire des amis. Sa plus grande richesse est le temple de Ryoshun. Les onsen, les objets gaïjins et les corbeaux arc-en-ciel rajoutent de la valeur au Clan.

La relation PJ-Clan du Blaireau dépendra surtout du silence des PJ sur le trafic gaïjins du Clan du Blaireau.

Dans l'affirmative, les PJ seront toujours bien accueillis et auront facilement accès à la tombe de Ryoshun. Les PJ obtiennent l'Avantage **Relations : Clan du Blaireau (Dévouement 4 points).**

Dans la négative, mieux vaut pour eux qu'ils ne remettent jamais les pieds dans ces montagnes. Les PJ obtiennent **Ennemi Juré : Clan du Blaireau**.

Statut

Il est rare dans L5A de voir son statut augmenté. Généralement on naît avec une position sociale et on y reste. Les actions valorisantes augmentent davantage la Gloire que le Statut.

Mais la découverte de la tombe de Ryoshun est un événement si extraordinaire qu'il s'accompagne d'une augmentation de statut. Kuni Kaze Ji plaide en faveur des PJ. **Les PJ gagnent +1 en Statut**. Un *rônin* peut donc même retrouver son statut de samouraï, s'il trouve un daimyo à servir. Qui sera ce dernier ?

Partie 6 : Annexes

Gaïjins

Les *gaïjins* (terme péjoratif et hostile à l'encontre de l'étranger) ont des traits anguleux, le teint mat et sont aussi grands que les samouraïs du Crabe. Ils portent des hauts amples non ouverts (chemises) et des bas bouffants (pantalons) aux couleurs différentes. Aucun môn n'est brodé sur leurs vêtements au tissu épais (coton). Lors de l'escarmouche, les *gaïjins* brandissent de grands bouts de métal tout droit (épée longue) sortis du fourreau et se protègent derrière des ronds de bois (bouclier).

L'objectif de ces *gaïjins* est de piller les ressources du Clan du Blaireau. Ils n'ont rien à voir avec les commerçants avec lesquels trafique Ichiro Kenobo. Ils parlent leur mehkem maternel et pas le rokugani.

Parce qu'ils sont *gaïjins*, leurs apparences et leurs équipements sont clairement bizarres pour un rokugani. Les rokugani sont dérangés par ces inconnues, excepté ceux de la Licorne, de la Mante ou de la Tortue. Pour les autres, ces *gaïjins* sont des inférieurs et ne sont pas des êtres humains. Même un hinin (paria de la société rokugani) est mieux respecté qu'un gaïjis car au moins, il appartient et il reconnaît l'Ordre Céleste.

110 expérimenté : Règles gaïjins

L'ensemble du système technique pour les gaïjins est identique à celui des rokugani, à de légères adaptations près. Il est téléchargeable librement en anglais et en .pdf sur le site d'Alderac Entertainment Group (AEG).

Les Compétences Escrime et Archerie sont les équivalents respectifs des Compétences Kenjutsuet Kyujutsu. L'épée longue, l'épée courte et l'arc long sont les équivalents respectifs du katana, du wakizashi et du yumi. L'Intégrité et la Renommée sont les équivalents respectifs d'Honneur et de Gloire. On divise par deux les scores des deux premiers (arrondir au supérieur) pour les convertir selon les perceptions des rokugani... et inversement. Le cuivre remplace le koku.

Grand bouclier en bois

Les règles sur le bouclier présentées dans la fiche Gaïjins simplifient le système en accordant au bouclier un bonus au ND d'Armure de +5 et pas de malus pour le port du bouclier.

Les MJ expérimentés trouveront ci-après la conversion complète quand un personnage est équipé d'un bouclier.

Le porteur d'un bouclier souffre des pénalités associées au malus à deux armes, y compris sur ses Jets d'Athlétisme. Il ne bénéficie pas du bonus au ND d'Armure conféré par l'utilisation conjointe de deux armes (*Ldb*, p.141). À moins d'une Technique, il n'est pas possible de porter une attaque avec un bouclier.

- Mot-clef : Grande
- Bonus au ND d'Armure : +7
- Réduction : 3

Défense (Bouclier) : L'acquisition de la Spécialisation Bouclier permet de doubler le bonus du bouclier en Posture d'Esquive.

* = compétence d'école

Soldat du guet

Rang : 1
Terres Brûlées
Intégrité : 3,5 Renommée : 1 Statut : 1 Infâmie : 0
Rokugan
Honneur : 2,3 Statut : 0 Gloire : 0,5 Infâmie : 10
Air : 3 Terre : 2 Feu : 2 Eau : 2 Vide : 2
❑❑

Initiative : 4g3.
Attaque :
- Epée longue 5g3. Dégâts 5g2.

ND d'armure : 30 (dont +5 armure légère et +5 bouclier)
Blessures :
0-10 ;
11-14 (+2) ;
15-18 (+4) ;
19-22 (+9) ;
23-26 (+14) ;
27-30 (+19. **Les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale**) ;
31-34 (+39. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des Actions Gratuites) ;
35-38 (hors de combat) ;
39+ (mort).
Réduction : 3

- Athlétisme* (Escalade) 3
- Chasse (Survie) 3
- Connaissance : Rokugan* 1
- Défense* 2
- Discrétion 2
- Equitation* 2
- Enquête* 2
- Escrime* 3
- Lances* 2

Technique d'école
Rang 1 : Formé pour la guerre : Ajoutez votre Rang d'Ecole aux Jets influençant votre esprit pour vous soustraire à vos devoirs (Peur, Jets d'Opposition Sociale comme Intimidation ou Tentation). Soustrayez votre Rang d'Ecole à vos malus de Rangs de Blessures. Quand vous attaquez avec une Compétence d'Ecole, si vous dépensez un Point de Vide pour augmenter votre Jet, vous obtenez un bonus de +2g1, au lieu du +1g1 habituel.

Avantage : Grand voyageur.
Désavantages : Lien de dépendance.

Equipement gaïjin : Armure légère, grand bouclier en bois, épée longue, épée courte, vêtements solides en coton, dague, bottes, arc long, nécessaire de voyage, 3 cuivre.

Ill. Ortega Perez «Shoujiko» Leyre

Corbeau arc-en-ciel

Shinsei, le moine fondateur de la religion de Rokugan, était accompagné d'un corbeau lorsqu'il affronta Fu Leng durant la Première Guerre. Les discrets et sages Kenku, la race ancestrale de l'Air, ressemble à des humanoïdes en forme de corbeaux. Ces similitudes ont accordé au corbeau une réputation de spiritualité. Parce que l'espèce du corbeau arc-en-ciel n'a pas été confrontée à la Première Guerre, son plumage est resté multicolore.

Les corbeaux sont considérés comme porteurs de bons présages. Il arrive souvent qu'après avoir vu un corbeau, un rokugani se sente apaisé ou éclairé sur les choix à prendre. Pourtant, les corbeaux aperçus peuvent n'être que de simples oiseaux ordinaires et non des changeformes bienveillants comme les Koumori.

Cette espèce se nourrit de mousses, de lichens, de jeunes pousses des arbres nains et de pommes de pin. Même si aucun corbeau arc-en-ciel n'a été aperçu ailleurs que dans les glaciales montagnes du Blaireau, il saura parfaitement s'adapter au climat des autres régions de Rokugan. Le naturaliste constatera alors que les couleurs de son plumage proches des températures locales deviendront légèrement plus vives que les autres.

Comme tous les corvus, le corbeau arc-en-ciel est un animal très intelligent. Il est de plus paisible et amical. Certains pensent même être capables de le domestiquer tandis que d'autres affirment qu'il n'en fait qu'à sa tête. La vérité est peut-être entre les deux… et source de sagesse.

Air : 3 Terre : 1 Feu : 2 Eau : 1
Intelligence : 4

Initiative : 3g3.
Attaque :
⊙ Bec 3g2 (Action complexe). Dégâts 2g2.

ND d'armure : 20
Blessures : 4 (+5) ; 8 (mort).

Capacités Spéciales

Bon présage : Quand une personne, quelle que soit sa caste, doit mesurer le pour et le contre d'un choix épineux, elle devient indécise et n'a plus les idées claires. Si le corbeau estime que cette personne doit être aidée, il l'aide à discerner les conséquences du pour et du contre. Le corbeau ne prend pas parti, le choix revient à la personne. Le discernement prend diverses formes dans l'esprit de la personne : un mot, une image, un son, un goût, une rencontre, etc. **Un Jet de Divination / Vide ND10** peut aider la personne à mieux interpréter les signes envoyés par le corbeau.

Vivacité : 3 (en vol uniquement).

Voie Alternative : Garde mortuaire Ichiro [Variable]

Un des paradoxes du Clan du Blaireau est de n'avoir jamais été porté sur les affaires spirituelles, tout en ayant le devoir secret de protéger la tombe du Dixième Kami veillant sur les âmes. Le corbeau arc-en-ciel est imprégné des émanations de la tombe de Ryoshun. Il ressent l'absence de spiritualité du Clan du Blaireau. Il préférera accompagner un rokugani dans sa vie, plutôt que de le laisser sombrer dans le matérialisme ou l'athéisme. Son but est de le guider vers l'Illumination.

Depuis que le Clan du Blaireau a retrouvé son devoir de protéger la tombe de Ryoshun, le Champion du Blaireau a posté des gardes pour protéger le lieu sacré. Des moines sont également venus et ont été curieusement bien acceptés dans le Clan du Blaireau. Un fin observateur émettra l'hypothèse que c'est sans doute dû au fait que les moines arrivants sont plus attachés aux choses de la vie et moins à celles de l'esprit.

Le fait d'être directement confronté aux questions de spiritualité suscitera beaucoup d'interrogations dans le Clan du Blaireau. La relation entre samouraïs traditionnels de ce Clan et les Gardes mortuaires Ichiro, moines inclus, sera fonction des personnes elles-mêmes. À cause de l'éloignement géographique de la tombe et de l'historique du Clan, une scission risque d'avoir lieu. Le nombre ridiculement petit d'individus au sein du Clan du Blaireau n'évitera peut-être pas un éventuel éclatement en son sein. Les Gardes mortuaires Ichiro seront-ils suffisamment pédagogues pour faire comprendre à leurs semblables qu'ils ne sont pas des shugenja ? Les autres samouraïs du Clan réussiront-ils à être suffisamment ouverts pour comprendre l'importance du Tao de Shinsei ?

Le corbeau : Croâ est-il ?

Le PJ doit avoir conscience que cette Voie Alternative diffère des autres car il ne s'agit pas à proprement parler d'une Technique. La Technique n'est pas transmise grâce au savoir d'un professeur (sensei) à un élève. Elle est la résultante d'un manque spirituel comblé par les faveurs d'un corbeau bienveillant. Il n'y a donc aucun mérite à recevoir « l'enseignement » de cette Technique. Un PJ devrait donc adopter une attitude d'humilité (vertu de la Compassion) et chercher à être en adéquation avec son corbeau (vertu de l'Honnêteté).

Si jamais le corbeau s'envole, les effets sont-ils toujours conservés ? Tout dépend de la manière dont le corbeau quitte le PJ. Si le PJ ne fait aucun effort pour mieux comprendre l'univers (exemples : une interprétation matérialiste, ne pas augmenter les Rangs dans ses Compétences Spirituelles, chercher sa propre Gloire), le corbeau sera las et quittera le PJ. À sa mort, l'âme du PJ devra répondre de sa nonchalance devant Emma-O, la Fortune de la Mort. Dans le cas contraire, le corbeau considèrera que le PJ est capable de voler de ses propres ailes vers l'Illumination. Le PJ conservera les effets de la Technique même en l'absence du corbeau.

Dans le cas où le corbeau est tué, là encore, le MJ est libre d'adapter les aspects techniques en fonction des circonstances de la mort du corbeau. Le PJ devrait se sentir démoralisé pendant un mois (exemples : -1g0 à ses Jets et impossibilité d'accéder à sa Technique). S'il prie pour le repos de son corbeau, peut-être qu'un autre viendra l'épauler ?

Le corbeau est un animal très intelligent et mystérieux. Il a volontairement choisi d'aider le PJ. Sa communication et sa pédagogie dépendent de sa personnalité. Au besoin, des Jets en Élevage : Corbeau / Vide peuvent aider le PJ dans la compréhension des directives à suivre. Le Sort Influence de la nature peut ne pas fonctionner. Après tout, il serait impropre qu'une personne extérieure interfère avec « l'enseignement » du maître.

Rang : 3

Remplace : Bushi Ichiro 3, Moine de la Confrérie 3

Conditions d'admission : Vide 2-, Elevage : Corbeau 3. Ne doit pas être un shugenja, ni posséder l'Avantage Illumination.

Spécial : Au moment où le personnage acquiert cette Voie Alternative, son Vide ne doit pas être supérieur à 2. Par la suite, il peut augmenter son Vide tout en bénéficiant des effets de la Voie Alternative. Le corbeau ne veut pas pénaliser celui qu'il veut aider. La balise d'École s'adapte donc au PJ : [Bushi] pour un Bushi Ichiro et [Moine] pour un moine de la Confrérie.

Technique : Compagnon de Shinsei. Le corbeau fut le fidèle compagnon spirituel de Shinsei. Sa présence vous ouvre le chemin vers l'Illumination. Vous obtenez **une Augmentation Gratuite sur tous vos Jets de Compétences Spirituelles**. De plus, augmenter votre Vide ne demande que x5 pour le Rang suivant au lieu du x6 habituel.

Histoires de fantômes : L'onsen Samitto

Au beau milieu de la nuit, le moine Mushi contemplait l'étrangeté de la scène. Un cadavre difficilement identifiable et couvert de vives rougeurs flottait au bord du bain principal de l'onsen Samitto. Kaku, le jeune commis de l'onsen, ne s'était pas trompé en parlant de « catastrophe » et « d'horribles choses ». Un brûlé dans de l'eau ! Pour Garudo, le propriétaire du onsen, c'était à n'y rien comprendre.

Mais pas pour Mushi.

Il pensa immédiatement à cet étranger à la peau sombre qui entourait ses yeux d'une peinture blanche. L'inconnu était arrivé depuis peu dans le village. Il disait venir des confins de l'Empire et rechercher un monastère oublié. La dernière fois qu'il avait été aperçu, il se dirigeait vers l'onsen. Les gens du coin voyaient en lui un présage aussi sombre que sa peau.

Kaku maintenait le cadavre du bout de son bâton pour que Mushi l'examinât plus attentivement. Garudo s'agitait en tout sens, pressentant malheurs et mauvaise fortune sur lui et son établissement. Par bonheur, les clients de l'onsen dormaient tous dans leur chambre, aux étages. Si Mushi pouvait régler cette histoire cette nuit, sa réputation serait sauve. Il répondit au regard interrogateur du moine :

« - C'est l'un de mes clients. Un habitué. C'est comme si quelque chose... l'avait fait bouillir vivant. »

Autour d'eux, une fine vapeur d'eau les enveloppait sans bruit. Mushi remarqua la naissance d'un fin nuage blanc autour du cadavre. Il se précipita vers son sac. Les thèses de l'accident ou de l'assassinat furent d'emblée balayées. Il y avait une entité ici et il était de son devoir de l'exorciser. Il préconisa à Garudo :

« -Faites réveiller tout le monde et évacuer immédiatement l'onsen.

- Comment ?, s'effraya Garudo.

-Tout de suite !, ordonna Mushi ».

Le moine allumait déjà plusieurs bâtons d'encens. Il tira de son sac des pinceaux, les plongea dans l'encrier et calligraphia des symboles protecteurs sur un long rouleau. Comme Garudo restait encore interdit, « l'imbécile » se dit Mushi, Mushi dut le secouer davantage :

« -Votre onsen est hanté par un esprit vengeur, un mononoke, dont j'ignore tout et dont je redoute la puissance. Vous comprenez maintenant, Garudo-sama ? »

Le sang du propriétaire ne fit qu'un tour quand il sentit brusquement une augmentation anormale de la température autour de lui. De longs filets de brume glissèrent hors du bassin, étouffèrent les encens et craquelèrent le papier. Mushi dut lâcher son pinceau devenu brûlant, avant même d'avoir fini son exorcisme. Le rouleau tomba en cendres à ses pieds. La vapeur environnante leur brûlait les poumons. Garudo sonna la cloche d'alerte pour faire évacuer l'onsen. Dans la panique générale, personne ne remarqua que Kaku hurlait la tête contre le sol en se tenant la nuque. Mushi suffoquait. Il crut à ses derniers instants, quand une main puissante le tira violemment en arrière. Il vit la porte d'entrée du onsen se refermer tandis qu'il se retrouvait à l'extérieur. Se retournant, il vit son sauveur : l'étranger.

Entre temps, les clients s'étaient regroupés à l'extérieur du onsen maudit. Des cris provenaient de l'établissement et ils étaient si terrifiants que Garudo préféra se boucher les oreilles.

« - Kaku ! Il faut aller le chercher !, s'écria Mushi.

« - Non, répondit l'étranger d'une voix ferme. Écoute. »

Il mit sa paume contre l'oreille du moine avant de poursuivre :

« - Ce sont des cris de peur, pas de douleur. Le mononoke n'en a pas après le petit ».

Mushi regardait l'étranger, incrédule. Celui-ci affirma :

« Je vais entrer. Hôshi, calligraphiez vos glyphes protecteurs pour contenir la brume dans l'onsen ».

Le propriétaire regarda Mushi, l'air abasourdi. Le respectable moine allait-il faire confiance à cet inconnu ? Le moine remettait de l'ordre dans ses pensées quand un mantra lui vint à l'esprit :

Par les nuits étranges, écoute l'étranger.

#2 La pureté de l'âme

Voici quelques éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

But de l'aventure

Le gouverneur provincial Moto Shagaï déclare la guerre contre son homologue Mirumoto Gasuke. Le but des PJ est d'empêcher cette guerre.

Impliquer les PJ

Dans un premier temps, les PJ sont invités à la Cour d'Hiver des Miya. Pour les familiariser avec l'ensemble des délégations, débutez l'aventure une semaine avant la fin de la Cour d'Hiver. L'aventure commence réellement le dernier jour par la déclaration de guerre de la délégation Licorne contre celle du Dragon.

Dans un second temps, le daimyo de la délégation du Dragon demande aux PJ de l'aider diplomatiquement à éviter cette guerre. Il n'a avec lui que le Bushido comme seul argument. Après tout, c'est tout ce dont a besoin un vrai samouraï, n'est-ce pas ?

PJ Licorne - PJ Dragon

Le Clan de la Licorne est l'adversaire du scénario. Les familles Moto et Utaku sont les plus guerrières de la Licorne, promptes à l'action et laissant la réflexion aux autres. Un PJ typiquement Moto ou Utaku est donc le plus susceptible de nuire à la cohésion de la table. Informez-le qu'il n'est pas sous les ordres directs de Moto Shagaï, voire sans liens de sang. Le daimyo du PJ verra d'un mauvais œil un de ses soldats participer à une guerre sans son consentement. Le PJ devra d'abord enquêter sur le bien-fondé de la déclaration de guerre pour mieux justifier ses choix. Les autres familles Licorne ont une approche beaucoup plus diplomatique ou pacifique. Il sera donc aisé de raisonner un tel PJ afin qu'il accepte la mission de Gasuke.

Le Clan du Dragon est celui pour lequel les PJ vont travailler. Le PJ Dragon sera intégré d'office à la cour de Mirumoto Gasuke. Il sera l'interlocuteur privilégié pour coordonner les PJ.

Hôtes Miya

Les responsabilités du daimyo de la famille Miya l'ont éloigné de sa Cour d'Hiver. Cette absence coutumière est connue, les invités ne peuvent par conséquent pas se prétendre offensés. La direction de la Cour d'Hiver revient au *hatamoto* Miya Cho. Miya Cho gère très bien la Cour d'Hiver et tous ses invités jouissent d'un agréable confort. Il est assisté par Miya Hosuke, le karo en chef et Miya Edoru, simple karo.

Cho a invité des samouraïs limitrophes des Terres Miya et les PJ (raison au choix). Au total, une quinzaine d'invités, inclus les PJ, constituent la Cour d'Hiver. Ce faible nombre allège considérablement la pression et renforce la convivialité. C'est justement le but rechercher par Cho. Cette fois-ci, pas de grands débats politiques ou d'accords complexes. Tous les samouraïs ont largement le temps de faire connaissance.

Partie 1 : Auparavant

Quatre batailles

Élevé dans la tradition très martiale de sa famille, le gouverneur provincial Moto Sunto cherche à travers les victoires militaires la reconnaissance des autres Clans envers le sien.

Il y a une dizaine d'années, il déclara la guerre à son homologue **Mirumoto Tosha**. La raison de l'affrontement reste encore obscure à ce jour et n'a pas d'importance pour l'aventure. Les vagues rumeurs et les rapports d'époque ne permettent pas de déterminer avec précision quel Clan était à l'origine du conflit. Il subsiste néanmoins un fait attesté par les deux Clans : la déclaration de guerre fut à l'initiative de Moto Sunto qui attaqua le premier la province de Mirumoto Tosha.

Par trois fois, Moto Sunto mena bataille en terres Dragon contre Mirumoto Tosha et par trois fois, il gagna. Tosha était un piètre stratège militaire, les victoires contre lui étaient donc assez faciles. À chaque victoire, Sunto réclamait un tribut en armes, en riz et en koku.

Lors de la quatrième bataille, le Champion du Clan du Dragon fournit à Mirumoto Tosha une armée très conséquente. Tosha remporta la conflit uniquement parce que le rapport était de 3 contre 1 en sa faveur.

Mais même avec ce ratio, Tosha finit avec presque autant de survivants que son adversaire.

À la fin de la bataille, le Champion du Clan de la Licorne s'interposa entre les restants des deux armées. Il ordonna à Sunto de cesser ses enfantillages et de donner, en signe de paix définitive, deux *nemuranaï* à Mirumoto Tosha. Tosha fut très heureux de l'ouverture diplomatique pacifique initiée par le Champion du Clan de la Licorne. Il fit profil bas et accepta les deux *nemuranaï*.

En revanche, Moto Sunto se sentit insulté par son Champion de Clan. Ce dernier ne prenait même pas en compte ses trois précédentes victoires ! Un puissant sentiment d'injustice s'empara de lui car il fut forcé de courber l'échine devant son Champion. En secret, Sunto fomenta quelques plans de revanche contre Tosha.

Ill. Irvin Piot

Mais par la suite, Sunto et Tosha moururent chacun de leur côté, sans que Sunto ait pu prendre sa revanche contre Tosha. Leurs fils respectifs moururent quelque temps après (au choix), laissant derrière eux la charge du domaine provincial à leur femme et à leur fils de vingt ans. Ces derniers se nomment **Moto Shagaï** et **Mirumoto Gasuke**. Ils connaissent bien le conflit opposant leurs grands-parents.

Mais contrairement à leurs aïeux, ils refusent, d'un commun accord, de perpétuer une vendetta dans laquelle ils ne se reconnaissent pas. Leurs efforts ont abouti à une cordiale amitié entre eux et à la paix entre leurs deux provinces.

Généalogie

- Mirumoto Tosha : grand-père
- Mirumoto ? : fils. Ce PNJ n'intervient pas dans l'aventure et est laissé à l'appréciation du MJ.
- Mirumoto Gasuke : petit-fils
- Moto Sunto : grand-père
- Moto ? : fils. Ce PNJ n'intervient pas dans l'aventure et est laissé à l'appréciation du MJ.
- Moto Shagaï : petit-fils

Si vous jouez pendant La Guerre des Esprits, les deux grands-pères (Moto Sunto et Mirumoto Tosha) et leurs fils respectifs sont morts pendant la Guerre des Clans il y a dix ans. Les petits-fils sont alors devenus gouverneurs provinciaux.

Si vous jouez hors Guerre des Esprits, il est aisé de dire qu'une bataille a emporté les deux générations précédentes dix ans plus tôt. Vous pouvez également prétexter d'autres causes, comme la maladie, le *seppuku* ou un accident. L'important est que l'injustice éprouvée par Sunto n'ait pu être apaisée, ni pendant son temps ni pendant celui de la génération suivante (celle des parents de Gasuke et de Shagaï).

Le plan de Moto Sunto

Tous les samouraïs prient leurs ancêtres le matin. Shagaï prie les siens, incluant Sunto. Un matin, le grand-père entendit la prière de son petit-fils et s'intéressa de près à ses actions. Il exécra d'emblée la paix entre Shagaï et Gasuke, considérant même que son petit-fils l'avait trahi ! Profitant donc de la force que la prière matinale lui procurait, il prit progressivement possession de son petit-fils. À travers lui, il relance les guerres contre Gasuke, petit-fils de son ancien ennemi Mirumoto Tosha.

La puissance de la possession de Sunto décline au cours de la journée. Quand midi sonne, Shagaï reprend ses esprits avec des maux de tête, persuadé que ses dernières décisions sont de son fait. Vers la fin du scénario, à force d'être possédé, Shagaï finira par comprendre l'origine de ses nausées et luttera contre son propre grand-père.

Mais il sera alors trop faible et n'aura que peu de moments de lucidité.

Partie 2 : Fin de la cour d'hiver Miya

Une assemblée minimaliste

L'objectif et en même temps seul événement majeur de la Cour d'Hiver des Miya porte sur la célébration de la naissance d'un cheval. Ce cheval est le centième descendant du couple de chevaux que les Licorne ont offert aux Miya, lors de leur retour à Rokugan au début du IXe siècle. Toute la Cour se pâme devant cette naissance.

Ill. Carmen Blanca Martinez Ceballos

Délégation Dragon

La délégation Dragon est réputée grâce à Mirumoto Gasuke, gouverneur provincial estimé et reconnu pour son honorabilité. Les puissants apprécient son intégrité envers le Bushido, sujet hautement important pour tout samouraï.

- **Mirumoto Gasuke, gouverneur provincial** (Statut 6, Gloire 3, Honneur 8). (Statut 6, Gloire 3, Honneur 8). Âgé d'une trentaine d'années et marié, Gasuke fait plus jeune en raison de son crâne rasé. Son excellente réputation est fondée sur son adhésion indéfectible au Bushido et sur la bonne gestion de ses larges plaines agricoles. Celles-ci s'étendent depuis le pied des montagnes du Dragon et s'arrêtent devant l'immense fleuve par-delà lequel s'étendent les plaines infinies de la Licorne.
- **Mirumoto Natori, *yojimbo***. Du haut de ses vingt ans, Natori a une bonne expérience de la cour. Il sait se tenir en société et s'effacer au profit de son daimyo.
- **Mirumoto Fusagi, *karo***. Le bouc blanc et les rides de Fusagi témoignent de ses années. Il a survécu à tous ses supérieurs et servait déjà du temps du grand-père Mirumoto Tosha. Il en connaît un bout sur les conflits de l'époque mais la confidentialité liée à sa fonction le rendra muet. Rompu aux Cours d'Hiver, il sait trouver les mots pour ne rien dévoiler de dérangeant.

Délégation Licorne

Du fait de la naissance du cheval, il était naturel d'inviter une délégation Licorne. Celle-ci affichera deux visages.

Le premier est celui d'invités courtois et paisibles. **Etiquette ou Courtisan / Intuition ND20**, révèle que les Moto renvoient un peu trop systématiquement les tentatives de négociations vers la famille Ide, rendant leur affabilité apparente peu crédible.

Le second est celui de samouraïs en colère lorsque **Moto Bashu** déclare la guerre à Mirumoto Gasuke.

- **Moto Bashu, *sensei* du dojo des Bushi Moto**. Bashu est un robuste samouraï de trente ans. Il a pour charge d'excuser l'absence de Moto Shagaï. Sa peau burinée atteste d'une vie au grand air et la raideur de sa posture témoigne d'une vie militaire. Un grand manteau de fourrure de rennes recouvre son kimono en jute épais et ajusté. Les môn sur le col de son kimono sont ceux de sa famille et de l'armée du Khol (armée offensive de la Licorne) (**Connaissance : Héraldique, Licorne** ou **Art de la guerre / Intelligence ND10**).
- **Moto Akone et Moto Ronagu, bushi vétérans**. Dans une tenue aussi traditionnelle et martiale que leur supérieur Bashu, Akone et Ronagu sont deux *chui* (lieutenants) tournés vers l'avenir de leur Clan et de l'Empire. Ils affichent avec fierté le môn de l'armée du Khol. Contre **Enquête / Intuition ND15**, le PJ comprendra que les deux *chui* ont reçu l'ordre de répéter à tous que le Clan de la Licorne saura trouver le moyen de se faire accepter à Rokugan. S'ils sont pris sur le fait, les deux *chui* s'efforceront de prendre un air détaché et de s'éloigner poliment de leur interlocuteur. Les deux *chui* sont présents pour stopper toute tentative de représailles immédiates du Dragon après la déclaration de guerre.
- **Moto Sugero, *karo* de Moto Shagaï**. Sugero porte par-dessus son kimono en soie une fourrure de cerf. Son avant-bras gauche est orné d'un bracelet de cuir gravé du môn de la Licorne. On pourrait croire que la simplicité de sa tenue veut davantage s'harmoniser avec les normes vestimentaires de Rokugan. Or, il n'en est rien. Les habits de Sugero sont à son image : sobres et traditionnels. Sugero est avenant, il est le premier à parler avec Miya Hosuke (**Etiquette / Intuition, Enquête / Perception ND15**). Depuis, ces deux karo jouent souvent ensemble au go. Au cours de leurs parties, Sugero s'assure par l'intermédiaire de Hosuke que Cho donnera son consentement à Bashu pour la déclaration de guerre.

Autres délégations

- **Clan du Lièvre, Usagi Mineko, ambassadrice régulière**. Mineko est une samouraï de vingt-cinq ans, habituée depuis cinq ans à la Cour d'Hiver des Miya. Lors de sa première visite, elle a réalisé un magnifique origami de Dame Miya en taille réelle, faisant une excellente impression sur Cho. Depuis, Cho a plaisir à la réinviter chaque année et pour rien au monde le Clan du Lièvre ne compromettrait cette heureuse relation avec une Famille Impériale. Grâce à ses talents artistiques et diplomatiques, Mineko obtient chaque année du riz pour son Clan. La jeune ambassadrice est agréable à regarder et possède une solide instruction..
- **Clan du Scorpion, Bayushi Itaki, flûtiste curieuse**. Cho a entendu la jeune Itaki cette année lors d'un concert à l'Académie des Comédiens Shosuro. Il a apprécié la légèreté de ses notes et le son pur de sa flûte. Il lui a donc envoyé une invitation. Itaki se demande ce qu'elle fait là. Elle n'a reçu aucune directive de son Clan si ce n'est d'être une bonne représentante. Itaki est donc intriguée par cette Cour dont elle n'espère pas grand-chose et qui n'a pas non plus grand-chose à offrir… en tout cas, pour cette année.

« L'insulte » de Mirumoto Nanenu

Gasuke a envoyé son fidèle *hatamoto*, Mirumoto Nanenu, à la Cour d'Hiver de Shagaï pour le représenter, pendant que lui assisterait à celle des Miya.

Nanenu prit son petit-déjeuner avec Shagaï, ne se doutant pas qu'il s'agissait de Sunto. Sunto cherchait un prétexte pour déclarer la guerre à Gasuke. Il fit donc exprès de servir des plats typiquement Licorne au petit-déjeuner. Les repas en terres Licorne constituent une épreuve redoutée par les membres des autres Clans, en raison des goûts inhabituels et très prononcés. Sunto espérait une réaction de rejet de la part de Nanenu pour obtenir son prétexte.

Or, Nanenu n'exprima qu'un léger haut-le-cœur, réussissant à contenir son dédain pour la nourriture servie. Il s'excusa aussitôt.

Mais Sunto ne laissa pas échapper ce très léger manquement à l'étiquette. Il l'exagéra en une insulte aux ancêtres Licorne. En apparence, Sunto ne réclamait que justice pour l'affront causé par le *hatamoto*. Nanenu fut retenu comme otage alors que Moto Bashu alla déclarer la guerre à Gasuke devant les Miya. Pendant ce temps, Sunto mobilisait ses armées pour attaquer les Mirumoto dès la fin de la Cour d'Hiver des Miya.

Déclaration de guerre

Le dernier jour de la Cour d'Hiver des Miya venu, chaque délégation prononce son discours de fin (remerciement pour l'invitation, félicitation pour la naissance du cheval, gloire et prospérité à l'Empereur et à la Famille Miya…).

Puis vient la délégation Licorne en dernier. Étiquette / Intuition ND20, révèle qu'il était prévu que la Licorne passer en dernier. Avec +1 Aug., le PJ remarque le discret regard d'entente entre Miya Cho et Moto Bashu. Cho connaît déjà le discours du sensei.

Bashu s'avance et s'adresse à l'assemblée, en ignorant volontairement les Dragon. D'une voix forte et autoritaire, accompagnée de grands gestes théâtraux, il déclare la guerre à Mirumoto Gasuke.

Très estimés hôtes Miya,

Très chères délégations de la Licorne, du Scorpion, du Lièvre, (ajoutez celles des PJ), excepté le Dragon),

C'est après le conseil auprès des ancêtres lors de la prière matinale et avec la bénédiction de Bishamon que je m'adresse à vous.

Vous n'êtes pas sans savoir l'injurieuse indécence qu'exhibent depuis plus de dix ans les paysans aux kimonos vert et or. Ces heimin s'autorisent impunément le port du daisho, signe d'une noblesse qu'ils n'ont jamais eu et qui fait honte à notre honorable position de samouraïs. Déjà du temps de Moto Sunto, trois actions punitives furent menées contre eux.

Mais hélas le chiendent repousse toujours. Alors, une fois encore les respectables troupes du gouverneur provincial Moto Shagaï trancheront les têtes de ces écervelés aussi facilement que l'on fauche le blé. Car oui, l'infâme Mirumoto Nanenu, hatamoto du gouverneur provincial Mirumoto Gasuke, a insulté les dignes ancêtres du Clan de la Licorne !

L'affront ne restera pas impuni ! Moto Shagaï mènera personnellement deux kaisha (compagnies) contre Mirumoto Gasuke pour éradiquer définitivement ceux qui souillent les terres de l'Empereur. Je vous promets une victoire certaine des cavaliers Licorne et une défaite cuisante des lézards de poche !

Gloire à l'Empereur, gloire aux Licorne et mort aux Dragon !

La déclaration jette un énorme trouble dans les délégations présentes. Le changement brutal d'attitude des Licorne frappe plus encore que la déclaration de guerre. L'effet de surprise est parfait et Mirumoto Gasuke reste abasourdi. Fusagi lui murmure brièvement de reprendre ses esprits. Gasuke effectue presque mécaniquement un pas en avant à l'attention de Moto Bashu et lui déclare d'une voix claire : « Il n'y aura pas de rétribution ! ». Selon le protocole, si Gasuke ne l'avait pas fait, il aurait avoué sa défaite et se serait immédiatement soumis aux exigences des Licorne.

L'avis de Miya Cho sur cette guerre est de poids car la déclaration de guerre a lieu dans sa Cour d'Hiver. Cho se tait, se rangeant donc à demi-mot du côté de Bashu.

La guerre entre les deux gouverneurs provinciaux est officiellement déclarée.

La délégation Licorne prend aussitôt congé de l'assemblée et s'en retourne immédiatement dans ses terres. Gasuke et les autres délégations font de même. La Cour d'Hiver est terminée. Chacun doit rentrer chez soi. Rester serait abuser de l'hospitalité de Cho.

Mission des PJ

Juste avant de retourner sur ses terres, Gasuke vient au-devant des PJ. Il a pu jauger leur qualité et demande leur aide pour mettre diplomatiquement fin à cette guerre.

L'attitude de Gasuke est responsable et renvoie au Bushido. Gasuke n'a rien à offrir en retour, si ce n'est suivre la voie du samouraï. Les PJ seront confrontés à un cas de conscience : doivent-ils suivre la voie du Bushido qui mène aux problèmes ou abandonner Gasuke pour retrouver leur confort ?

Dans l'affirmative, Gasuke leur demande de l'escorter dans son entreprise diplomatique. Il pense que des samouraïs de Clans différents apaiseront les élans guerriers de Shagaï.

Dans la négative, la partie est terminée. Le Bushido ne fait pas de compromis avec les émotions et les âmes à la pureté douteuse.

Partie 3 : Sur le pied de guerre

Les réflexions de Gasuke

Sur la route menant au poste frontière Dragon, Gasuke expose la situation aux PJ.

- Il y a deux mois, son *hatamoto*, Mirumoto Nanenu, s'est rendu à la Cour d'Hiver de Moto Shagaï pour le représenter pendant que lui-même était à la Cour d'Hiver des Miya. Nanenu sait se comporter en société. Il n'aurait jamais insulté les ancêtres Licorne. Gasuke craint que Nanenu ne soit prisonnier de Shagaï ou pire…
- Depuis 10 ans, Shagaï et Gasuke ont instauré la paix entre leurs provinces. Ni l'un ni l'autre ne se sentent concernés par les guerres de leurs défunts grands-pères.
- Gasuke a beau être un bushi, c'est avant tout un très bon gestionnaire. Son apprentissage militaire n'a jamais été éprouvé en situation réelle. Si un PJ se propose de le conseiller militairement, Gasuke fera de lui son commandant (*shireikan*).
- Dans sa déclaration de guerre, Moto Bashu a parlé de trois actions punitives menées par Moto Sunto, il y a dix ans. Gasuke va étudier les batailles de son grand-père.
- Gasuke va rentrer dans sa ville pour préparer ses défenses et demander du renfort à son Clan. Il demande aux PJ de surveiller les agissements des Licorne avec Mirumoto Masha, son *gunso* (sergent). Si l'adversaire charge, le *guntai* (escadron) du poste-frontière se sacrifiera pour que les PJ puissent fuir vers la ville de Gasuke.

Mus par le Bushido et les circonstances, les PJ se retrouvent sur la ligne de front, impliqués dans un conflit qui les dépasse. Leur Statut 2 leur permet de prendre les décisions en l'absence de supérieur.

Poste frontière Dragon : rapports inquiétants

Le poste frontière Dragon est bâti au pied du pont enjambant le fleuve séparant la province de Gasuke de celle de Shagaï. C'est le seul point de passage à 10 km à la ronde. Le poste renferme un *guntai* dirigé par le *gunso* Mirumoto Masha.

En face, les Licorne ont aussi construit un poste-frontière. Ce dernier est beaucoup mieux fortifié que celui des Dragon et abrite en permanence trois *guntai* sous les ordres du *gunso* Moto Hasu. Fort heureusement les relations entre les *gunso* Moto Hasu et Mirumoto Masha sont excellentes. Grâce à cette entente cordiale, Gasuke n'a jamais eu à redouter une éventuelle attaque du poste frontière Licorne dans ses plaines. Jusqu'à aujourd'hui…

Gasuke informe Masha de la déclaration de guerre et de sa tentative diplomatique. Masha lui fait part des derniers événements en face : un ami archer Licorne leur a envoyé un message d'avertissement recommandant de ne plus traverser le pont, les *guntai* habituels ont été remplacés, des cavaliers arrivent à toute heure, aucun Licorne ne traverse plus et enfin le *gunso* Hasu ne se montre plus. Le commandement du poste frontière Licorne est revenu à l'impétueux *nikutai* (caporal) Moto Radume.

Poste frontière Licorne : première escarmouche

La traversée du pont par Gasuke et les PJ est scrupuleusement observée d'un très mauvais œil par les Licorne. Quand Gasuke pose son pied en terres Licorne, la voix arrogante de Radume déclare : ***« Vous avez pénétré sur nos terres sans autorisation. À mort ! »*** Le bruit de l'acier du katana que l'on tire de son fourreau se fait entendre à l'unisson.

Initiative !

Aucun Licorne n'écoutera l'éventuel discours diplomatique des PJ. Les Moto privilégient l'action ! Soyons clair : contre trois *guntai* Licorne, les PJ et Gasuke doivent battre en retraite. L'impétueux Radume cessera les hostilités quand les envahisseurs rebrousseront chemin. L'ordre d'attaquer les Dragon n'a pas encore été donné officiellement et Radume ne veut pas faire acte d'insubordination. Il profite simplement de l'absence de son *gunso* Hasu pour affirmer son autorité sur les soldats et pourquoi pas, monter en grade..

Combat de masse ?

L'escarmouche en Terres Licorne peut se transformer en combat de masse grâce aux renforts de Masha. **Deux rounds sont nécessaires** au *guntai* pour arriver à la hauteur des PJ et Gasuke.

Rendez vivant le combat : un bushi Dragon s'interpose entre une flèche Licorne et le gouverneur. Perdra-t-il la vie ? Gasuke subit une vilaine entaille au bras. Pourra-t-il encore combattre ? Un soldat Dragon en armure lourde tombe à l'eau. Va-t-il se noyer ?

La tentative diplomatique de Gasuke est un échec. Gasuke interdit aux PJ de remettre les pieds en terres Licorne.

Evénements au poste frontière

Les PJ sont en première ligne, autant pour les escarmouches que pour les informations de premier ordre. Ils seront confrontés aux scènes suivantes :

- **Des pêcheurs en détresse.** Un pêcheur, d'un village du nord à une journée de cheval vient demander la protection du *guntai*. Des soldats Licorne les harcèlent sur le fleuve, prétextant que ce dernier leur appartient. Les Licorne confisquent même les pêches ! Les PJ doivent intervenir et tempérer les ardeurs des opposants. Les Licorne engageront le combat trop content de faire un tour de chauffe avant la grande bataille. Le combat aura lieu sur le fleuve, à bord de barques de pêcheurs. **Un Jet d'Athlétisme / Réflexes ND10** sera nécessaire pour ne pas perdre l'équilibre à cause du gîte et des remous. Considérez qu'il s'agit d'un terrain médiocre (*Ldb*, p.85).
- **Va et vient Licorne.** Les PJ constatent un étonnant va-et-vient sur la rive d'en face. Le matin, les Licorne se montrent en force sur leur monture mais après le déjeuner, on dirait que le bastion d'en face est déserté. Quelle est donc cette étrange manœuvre militaire ?
  En réalité, chaque matin Sunto prend le contrôle de Shagaï et ordonne au poste-frontière d'intimider la rive d'en face. Mais quand arrive midi, Shagaï reprend le dessus et donne un contre-ordre pour apaiser les tensions.
- **Envoi des éclaireurs.** À 10 km au sud se trouve l'auberge de la Coupe d'Iunbo, un autre poste frontière surveillant un pont et permettant d'accéder aux terres Licorne. Ce pont est très peu surveillé du fait des rares passages. Aucune armée ne pourrait l'emprunter à cause de sa vétusté et de son étroitesse. Masha paiye deux *rônins* de confiance comme éclaireurs pour l'informer des agissements Licorne.

Moto Reigu, Fortune déguisée

Le Clan du Dragon est profondément mystique. Il devance même le Clan du Phénix dans la vénération des Fortunes. Celles-ci s'invitent donc plus souvent en terres Dragon qu'ailleurs. **Megumi, Fortune de la Conduite Héroïque**, va tester les PJ.

Megumi prend l'apparence d'un karo Licorne quarantenaire nommé **Moto Reigu**. Un pendentif en forme de jarre bleue contraste sur son kimono mauve, blanc et or. Reigu approche seul du poste frontière Dragon. Son cheval est soi-disant dans le bastion des Licorne, là où il sera mieux soigné qu'en terres Dragon.

Reigu revient de la ville de Gasuke après avoir conclu des accords commerciaux et souhaite rentrer auprès de Shagaï. Ses papiers sont en règle et datent d'avant la déclaration de guerre.

Quand Megumi interagit avec Ningen-do, elle porte toujours un objet bleu vif (en l'occurrence le pendentif). Cette caractéristique peut l'identifier en réussissant un **Jet de Connaissance : Fortunes / Intelligence ND 25**. Pour autant, les PJ sauront-ils agir convenablement ?

Cette scène doit donner des cas de conscience aux PJ.

Reigu est-il réellement un karo envoyé pour affaires commerciales ou un espion Licorne sous couverture de karo ? La guerre est déclarée, comment vont réagir les PJ ? Un karo est l'assistant d'un daimyo. Le garder en otage permet d'avoir une monnaie d'échange contre Nanenu. Le tuer est légitime car c'est la guerre. Le relâcher est compatissant car Reigu ignorait la déclaration de guerre.

Jouez avec les faux semblants et la mentalité de la famille Moto. Reigu parlera fièrement et sans insultes. Les PJ réussissent l'épreuve de Megumi s'ils se comportent de manière honorable avec Reigu. Même en cas de succès, Megumi ne dévoilera pas son identité.

Ide Patoru, *hatamoto* responsable

Ide Patoru a remarqué le changement de comportement de Moto Shagaï mais il n'en connaît pas la cause. Un matin, alors possédé par Sunto, il entendit Shagaï dire qu'il allait reprendre ce qu'il avait perdu. Sunto pensait à sa fierté mais Patoru pensa aux deux *nemuranaï*. Se méprenant, Patoru quitta la demeure de son daimyo sans rien dire. Il demanda à Moto Ridosa, *yojimbo* de Moto Shagaï, de l'accompagner. Patoru voulait convaincre Gasuke de rendre les *nemuranaï* et empêcher ainsi la guerre entre les deux provinces.

Il arriva à l'auberge de la Coupe d'Iunbo. Pendant la prière matinale, Moto Sunto prit conscience du plan de Patoru. Voulant sa revanche, il prit possession du yojimbo et tua Patoru. Ridosa, conscient de son acte et impuissant devant la force de Sunto, fit ensuite *seppuku* pour se faire pardonner de ne pas avoir su protéger le *hatamoto* de son daimyo.

Tuer le *hatamoto* et le *yojimbo* Licorne sur les terres de Gasuke permet de faire croire à la culpabilité des Dragon. La motivation des troupes de Shagaï en sera renforcée !

Deux Licorne morts

L'un des deux éclaireurs *rônins* alerte les PJ que deux cadavres Licorne ont été retrouvés dans l'une des chambres de l'auberge de la Coupe d'Iunbo. Le premier est celui du *hatamoto* Ide Patoru et le second celui de Moto Ridosa, yojimbo de Moto Shagaï.

Sur place, l'aubergiste Ideno renseignera les PJ sur les deux morts Licorne inexpliquées. La veille, les deux samouraïs Licorne étaient nerveux et leurs chevaux étaient en nage. Ils avaient demandé à ce que leurs chevaux soient sellés au petit matin car ils étaient pressés d'arriver

Ill. Aurélie « Anoldor » Taschon

à la ville de Gasuke. Le lendemain, quand la servante monta les escaliers pour apporter aux samouraïs leur petit-déjeuner, elle remarqua une lumière bleutée sous la porte. Elle rebroussa chemin pour ne pas déranger les samouraïs. Quand elle revint quelques minutes plus tard, la lumière avait disparu et les deux samouraïs étaient morts. Personne n'avait aperçu de lumière bleutée la veille. L'auberge n'héberge aucun autre samouraï et les deux marchands heimin restants ont trop peur pour être des criminels.

Les Jets suivants aideront les PJ à faire la lumière sur la scène mortuaire.

- **Connaissance : Ancêtres / Intelligence, Enquête / Perception ND10**. Les tablettes aux ancêtres pour aider à la prière matinale sont côte à côte, devant les cadavres. Elles sont vides de toutes inscriptions. Il s'agit d'une dévotion classique.
- **Médecine / Intelligence, Kenjutsu (Cimeterre) / Intelligence ND15**. La gorge de Patoru a été tranchée par une lame de cimeterre. Un haïku est posé à côté du cadavre de Ridosa.
- **Art : Haïku / Intuition, Etiquette / Intuition ND15**. Il s'agit du haïku funèbre composé avant le *seppuku*. Le premier vers relate le manquement au devoir de protection du yojimbo envers le *hatamoto*. **+1 Aug.** : le deuxième vers explique comment le bras armé de Ridosa a subitement lui de bleu et tranché mortellement Patoru. **+2 Aug.** : le troisième vers mentionne qu'une force extérieure empêcha Ridosa de retenir son geste.
- **Enquête (Fouille) / Perception ND10**. Le PJ trouve sur le bureau une lettre signée par Patoru et datée de trois jours. Patoru a écrit une lettre à Gasuke pour l'inviter à réfléchir aux possibilités d'un accord de paix avant que la guerre n'éclate.
- La description de la lueur bleue par l'employée est trop vague pour en apprendre davantage.

Partie 4 : Chargez ?

Moto Hasu, *gunso* consciencieux

Moto Hasu a participé aux quatre batailles, il y a dix ans. Il s'efforce depuis huit ans d'instaurer la paix avec la rive d'en face. C'est pourquoi, il n'en crut pas ses yeux lorsqu'il lut l'ordre de Shagaï de fermer la frontière et de mobiliser ses *guntai* contre la province de Gasuke. Il partit aussitôt pour la demeure de Shagaï pour être certain de l'ordre reçu. Il laissa le commandement des trois *guntai* du poste-frontière à son *nikutai* Moto Radume.

Quand il rencontra Shagaï un matin, **Hasu reconnut la voix du grand-père Sunto dans la bouche de son petit-fils Shagaï**. La femme de Shagaï l'informa que Ide Patoru et Moto Ridosa s'étaient enfuis une nuit pour trouver une solution diplomatique avec Gasuke. D'après elle, Patoru voulait négocier la paix en échange du retour des deux *nemuranaï*.

Hasu aida Nanenu à s'échapper et dans leur fuite, ils échangèrent leurs informations. Hasu voulait rattraper Patoru. Si le *hatamoto* Dragon restait en vie, Patoru aurait alors un argument supplémentaire pour négocier la paix.

Mais Nanenu n'était pas aussi bon cavalier que les Licorne et Hasu ne put rattraper Patoru. Entre temps, Sunto tua Patoru puis il envoya des assassins Moto à la poursuite de Nanenu qui voulaient faire capoter son plan de revanche..

A la rescousse de Nanenu

Les éclaireurs Dragon sont de retour. Ils ont entendu que Mirumoto Nanenu gagnait la Coupe d'Iunbo, poursuivi par des assassins Licorne. Pour sauver le *hatamoto* Dragon, les PJ doivent rapidement chevaucher vers le sud et faire fi des frontières.

Le résultat du Jet d'Équitation déterminera les circonstances dans lesquelles les PJ prendront part au combat contre les Licorne. Nanenu est un courtisan ne sachant pas se battre et Hasu est seul à le protéger. Tant que Hasu ou Nanenu n'ont pas agi, les PJ ne peuvent pas savoir que le *gunso* Licorne protège le *hatamoto* Dragon. Les PJ tueront-ils par erreur Hasu ?

Hasu a 5g2 à l'Initiative, les assassins Licorne sont décrits en Annexe.

Equitation

ND20 : Hasu est mort et Nanenu agonise par terre. Les PJ ont 1 Tour pour le soigner avant que Nanenu ne meure.

+1 Aug. Les PJ arrivent au début du deuxième round de combat. Hasu est déjà très sérieusement blessé.

+2 Aug. Les PJ arrivent au début du premier round de combat.

+3 Aug. Les PJ arrivent quelques instants avant le début du combat. Ils ont deux rounds pour se préparer et échanger rapidement avec Hasu et Nanenu.

À la fin du combat, Hasu et Nanenu partageront leurs informations avec les PJ.

- **Connaissance : Ancêtres, Royaumes Spirituels / Intelligence ND30**, révélera que certains esprits puissants ont la capacité de posséder des êtres proches ou faibles. **+1Aug. :** Les armes ne sont d'aucune utilité contre eux. Il faut comprendre ce qu'ils veulent pour les renvoyer à Meido.
- **Etiquette (Courtoisie) / Intuition ND15** confirmera l'exagération volontaire de Shagaï (Sunto) à propos du haut-le-cœur de Nanenu.

Bataille dans la plaine des Fleurs Séchées

Mise en place

Malgré les efforts des PJ, la guerre est inévitable car Shagaï est resté hors d'atteinte de tout dialogue. Les Licorne se rassemblent sur leur rive, face au village des pêcheurs du nord. Derrière ce village, dorénavant déserté sur ordre de Masha, s'étend la Plaine des Fleurs Séchées. Comme les quatre fois précédentes, ce lieu sera le théâtre de l'affrontement entre la Licorne et le Dragon. La Plaine des Fleurs Séchées est idéale pour conquérir la province de Gasuke. Elle ne possède ni relief difficile ni fort protecteur. Les charges de cavalerie vont être dévastatrices.

Gasuke a anticipé l'attaque des Licorne en étudiant les batailles de son grand-père. Il a donc rassemblé toute son armée à l'entrée de la Plaine des Fleurs Séchées. Masha préfère rester au poste-frontière, non par couardise, mais pour freiner toute tentative des Licorne de prendre à revers l'armée Dragon en empruntant le pont. Il encourage les PJ à se battre aux côtés du très honorable Mirumoto Gasuke.

Des PJ couards

N'importe quel samouraï honorable rêve d'une grande bataille pour prouver sa valeur. Le propre d'un bushi est de tuer. Le propre d'un samouraï est d'incarner le Bushido. Quand les deux sont réunis, il devient hors de question de fuir ses devoirs. L'héroïsme n'en sera que plus grand encore si le samouraï n'est pas de tradition martiale !

Si un PJ déserte et abandonne l'honorable Gasuke, au mieux il fera *seppuku*, au pire il finira *rônin*.

Qui commande l'armée Dragon ?

Gasuke ne fuira pas ses responsabilités et assumera son rôle de *rikugunshokan* (général). Il sera en Première ligne. Il sait que sans les renforts (qui arriveront après, c'est bien connu), il perdra cette bataille.

Un PJ voudra alors peut-être diriger l'armée des Dragon. Gasuke le nommera subitement *shireikan* (commandant) car il doit rester général pour respecter les termes de la déclaration de guerre, du protocole militaire et pour préserver sa face (*on*). Aucun soldat Dragon ne sera dupe quant à celui qui les dirigera vraiment mais comme les conventions seront respectées, ils se battront avec autant de ferveur que si Gasuke les commandait..

A l'attaque !

Au matin, les tambours et les trompettes de guerre résonnent dans les terres Licorne. L'armée de Gasuke est prête à mourir. Une question de fond parcourt les soldats : il n'y a pas de pont à cet endroit. Comment les Licorne vont-ils traverser avec leurs chevaux ? Le fleuve est trop large et trop profond.

Shagaï a revêtu l'armure de son grand-père et luit de bleu. C'est en réalité Sunto qui a totalement pris possession de son petit-fils et qui dirige avec une joie revancharde l'armée des Licorne. Il donne l'ordre d'attaquer les Dragon. **Connaissance : Ancêtres, Royaumes Spirituels / Intelligence ND30** confirmera que la lueur bleue est la manifestation d'un esprit **+1 Aug.** : Le PJ reconnaîtra la possession de Moto Sunto sur son petit-fils.

Le Sort *Chevaucher les vagues*, *Ldb p.176*, subit une grande amplification grâce à un rituel conjoint des shugenja Iuchi. Les kami du fleuve forment des vagues d'eau et transportent sur leur dos les troupes Licorne d'une rive à l'autre. Le combat de masse (*Ldb*, p.236) est lancé.

Initiative !

Déroulement

Art de la guerre / Perception ND20 confortera le PJ que cette grande bataille se terminera **en 5 Tours**. Le combat commence à 9 h et un Tour dure une heure. Les Licorne attaquent avec 306 samouraïs (inclus Moto Shagaï) contre 200 pour les Dragon (inclus les PJ et Gasuke).

Des samouraï de choix

Moto Sunto/Shagaï et Mirumoto Gasuke seront en Première ligne. Le premier car trop heureux d'avoir sa guerre et le second pour faire face à ses responsabilités. Vous trouverez ci-dessous les caractéristiques de Sunto pour éventuellement le confronter au commandant PJ.

Moto Sunto / Eau 4 / Art de la guerre 5 (Escarmouche, Combat de masse)
1 - Déclaration : 9g4 | 2 - Evolution : 1d10+9

Occasions Héroïques

Lors **des Occasions Héroïques**, il serait tentant de faire combattre un PJ contre Sunto. N'en faites rien ! Car si Sunto meurt, toute tentative de paix sera morte avec lui. Vous devrez alors composer la fin de cette aventure. C'est pourquoi la fiche technique de Moto Sunto n'est pas plus détaillée. Il serait plus logique que Sunto défie Gasuke à la place des PJ.

En revanche, Moto Akone et Moto Ronagu, les deux bushi vétérans de la Cour des Miya, peuvent être des adversaires de choix pour les PJ. Les PJ voudront peut-être leur faire payer leur comportement d'apparence courtoise lors de la Cour d'Hiver. Le sensei Moto Bashu peut également participer à la bataille mais il devra être un adversaire largement plus redoutable que les autres.

Fin de la bataille

La bataille connaîtra des imprévus, faisant mentir sa fin en 5 Tours.

- Si un PJ perd trois Tours de suite, Gasuke lui intimera l'ordre de réclamer l'armistice.
- Quoiqu'il advienne, Gasuke réclamera l'armistice à la fin du quatrième Tour. Les bushi ont purgé leur colère guerrière, il est temps de revenir à la raison.

Quel que soit le cas de figure, Sunto acceptera l'armistice. La matinée est avancée et la force de la prière commence à s'estomper. Le vrai Shagaï reprend un instant ses esprits pour accepter l'armistice. Dites aux PJ qu'en acceptant, la lueur bleue l'entourant diminue d'intensité.

Table ronde : Armistice

Les deux groupes d'adversaires avec de nouveaux yojimbo se font face par-dessus la table des négociations pour signer l'armistice.

Mirumoto Tosha reconnaît Sunto dans l'aura bleue de Shagaï. Il s'empare de son petit-fils Gasuke pour faire face à son ancien adversaire. Sunto le reconnaît à son tour. Il lui crie haut et fort que son Clan sera reconnu grâce à ses victoires martiales ! Tosha lui rappelle avec force que le Champion de la Licorne lui a ordonné de faire la paix, d'où les deux *nemuranaï* offerts aux Dragon. Le dialogue de sourds s'amplifie et des mots, les deux grands-pères vont bientôt passer aux armes. Leurs entêtements sont si puissants qu'ils passent outre l'affaiblissement de leur emprise à mesure que s'éloigne la prière matinale.

Les PJ feraient bien de trouver une solution diplomatique. D'une part, pour éviter la guerre et d'autre part, pour que les deux petits-fils recouvrent la pleine maîtrise de leurs capacités. Les deux esprits en colère doivent être apaisés.

Solution diplomatique : traditions Ujik-Haï

L'objectif du scénario est d'amener les autres Clans de Rokugan à s'asseoir sur leur propre perception de l'honneur pour accepter le point de vue des Licorne.

Ill. Aurélie « Anoldor » Taschon

D'un côté la Licorne revendique ses origines *gaïjins* avec la Kami Shinjo justifiant leur place dans Rokugan (*Clans Majeurs, p.126*). De l'autre côté, tout Rokugan demande aux Licorne de rentrer dans le moule de leur société codifié et fermé depuis des siècles. Le débat est sans fin et constitue le choc culturel entre le Clan de la Licorne et Rokugan qui s'est construit sans lui.

Sunto veut prouver la légitimité de son Clan dans Rokugan. Pour un Moto, bushi Moto, la reconnaissance sociale se gagne sur le champ de bataille. Des solutions pacifiques existent si les autres Clans font de réels efforts pour reconnaître le Clan de la Licorne.

Exemples :

- Les Licorne mangent de la viande rouge mais uniquement dans leurs terres. La viande rouge est considérée comme dégoûtante par tous les autres rokugani. Si Gasuke organise un grand festin typiquement Licorne chez lui, alors Sunto sera définitivement calmé et rejoindra Yomi. Pour parfaire le tout, Gasuke devra inviter Shagaï, sa cour et les siens à venir partager ce dîner de paix. Le cuisinier de Shagaï sera aux fourneaux..
- Le cuir est considéré comme un matériau impur. Seuls les eta peuvent le travailler. Il existe pourtant l'exception de la sellerie par commodité. Les autres Clans acceptent ce contact avec le cuir à condition qu'il soit purifié au préalable par des shugenja. Les Licorne trouvent cette coutume absurde et inutile. Si de hauts samouraïs artisans de Gasuke viennent travailler le cuir chez les Licorne, alors Sunto sera définitivement calmé et rejoindra Meido.

Le soir, Shagaï revient faiblement à lui. S'il est interrogé à propos de Reigu, il dira aux PJ qu'il n'a ni *karo* ni samouraï de ce nom sous ses ordres. Reigu restera un mystère…

Partie 5 : Fin de la partie

Ill. Jean-Baptiste «Arnolf» Philibert

Les deux grands-pères rejoignent Yomi

Si la solution diplomatique vous semble appropriée, les auras bleues émanant de Shagaï et de Gasuke se transforment en silhouettes floues à côté des petits-fils. La réconciliation commune des deux grands-pères leur ouvre un passage vers Meido qu'eux seuls peuvent voir. Les deux esprits l'empruntent quittant enfin Ningen-do.

Shagaï est définitivement libéré de l'emprise de Sunto. Nanenu est innocenté et relâché.

Reconnaissance de Gasuke

Gasuke remercie les PJ pour la paix retrouvée entre les deux provinces. « *Le Bushido et les Fortunes ont permis de venir à bout des difficultés rencontrées !* », s'exclame Gasuke. Il sait que les PJ ont agi par pure adhésion au Bushido.

Mais il sait aussi que les présents matériels sont autant une reconnaissance que l'accomplissement du devoir bien fait. Pour récompenser les PJ, il leur offre l'un des deux *nemuranaï* que Sunto avait offerts à Tosha. Ces *nemuranaï* ayant été offerts en guise de paix, l'un d'eux convient aux PJ, ayant apporté la paix.

Nemuranaï : Tambour de l'Eau

Le *nemuranaï* appelé **Tambour de l'Eau** est tout indiqué comme récompense. C'est un objet magique assez courant chez les Licorne. En plus d'être un instrument ordinaire, il produit des effets magiques différents selon que vous utilisez la 3e ou la 4e édition.

Dans ces deux éditions, le **Tambour de l'Eau** octroie une fois par jour sa magie à un allié situé à - 9 m. L'allié voit son Rang d'Eau doublé pour les déplacements.

En 3e édition, il accorde en même temps, une attaque supplémentaire gratuite par Round. Dans les deux éditions, tous les effets durent un nombre de Rounds égal au Rang de Réputation du batteur.

Si vous trouvez l'attaque supplémentaire trop puissant en 4e éd. et que vous souhaitez tout de même l'accorder, considérez que le **Tambour de l'Eau** octroie **+4 Aug. Gratuites pour effectuer la Manœuvre d'Attaque Supplémentaire**. Cette adaptation permettra de limiter le nombre d'attaques par Tour, tout en conservant une légère difficulté (Reste 1 Aug à mettre). Néanmoins, il s'agit d'un *nemuranaï*. Est-il donc vraiment nécessaire de restreindre ses effets ?

Pour en savoir plus : *Prières et trésors (3e éd., p.113)* ou *Book of Water (4e éd., p.129).*

Récompenses

Un signe + accorde des points. Un signe - retire des points. Augmentez ou diminuez la récompense si le signe est doublé. Les pages 91 à 95 et 300 du livre de base vous permettront de déterminer les points.

Points d'expérience	Gain
Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
Avoir protégé Mirumoto Gasuke lors de la première tentative diplomatique	+1 PE
Remporter au moins un combat contre les Licorne	+1 PE
Les deux grands-pères rejoignent Meido en paix	+1 PE

Vertus et événements	Gloire	Honneur
Le PJ abandonne Gasuke	*seppuku*	
Réclamer un retour matériel à Gasuke en échange de son aide	-	- -
Avoir survécu et avoir perdu le combat de masse	0,3	
Avoir survécu et avoir gagné le combat de masse	0,6	++
Avoir trouvé seul une solution diplomatique		++

Faveurs et rancœurs
Gasuke donne un seul Tambour de l'Eau aux PJ si les PJ ont réellement apaisé les deux grands-pères
Shagaï et Gasuke remercient les PJ. Chacun leur donne un laissez-passer sur leurs terres valable un an et les invite à la prochaine Cour d'Hiver
Quel fut le comportement des PJ avec le karo Moto Reigu ? Si honorable, Megumi dépose sur le râtelier d'armes de chaque PJ, un pendentif bleu identique à celui qu'elle portait sous son apparence de karo (*voir encart*) Si déshonorant, Megumi frappe les PJ de malédiction (ex. : Momoku, *Ldb* p.160). Les PJ devront apprendre de leurs erreurs et se repentir (ex. : investir dans la compétence *Connaissance : Bushido* et se rendre au temple pour se purifier). Même en cas d'amende honorable, la malédiction dure jusqu'à la moitié de l'aventure suivante.

Le pendentif de Megumi

Ce pendentif unisexe a déjà été aperçu au cou de samouraïs héroïques. Une minuscule jarre bleue contient une goutte d'eau qui renferme la magie de Megumi. Chaque anse sert de point de fixation à une fine chaîne d'argent. Quand le porteur relie les deux chaînes derrière sa nuque, le dernier maillon de chaque extrémité s'accroche en douceur avec l'autre.

Le porteur doit serrer dans sa main la jarre pour activer la magie. La goutte d'eau imprègne la main du porteur et l'apaise.

Une fois par session de jeu, pour une Action Gratuite, le porteur du Pendentif de Megumi reçoit +1g0 sur un jet pour résister aux effets de Tentation, d'Intimidation, de Peur et de Courtisan (Manipulation). À la session de jeu suivante, une nouvelle goutte d'eau apparaît dans la jarre..

Partie 6 : Annexes

Ces PNJ Licorne sont les soldats ou assassins qu'affrontent les PJ lors des escarmouches et du combat de masse final. Ils sont tous Rang 2 et issus de la famille de leurs écoles.
* = compétence d'école

Bushi Moto

Rang : 2
Honneur : 3,5 Statut : 1 Gloire : 1
Air : 2 Terre : 3 Feu : 2 Eau : 3 Vide : 2
Agilité : 3 ❑ ❑

Initiative : 4g2.
Attaque :
⊙ Cimeterre 8g3-5. Dégâts 5g3.
⊙ Katana 8g3-5. Dégâts 7g2.
⊙ Ono (grande hache) 7g3-5. Dégâts 4g4 (les adversaires ont -4 à la réduction)
Sourire de Shinsei (Rang 2) : ajoutez aux dégâts la moitié du malus de ND de l'adversaire provoqué par son Rang de Blessures.
Maniement à une main des armes à deux mains (sauf arc). +1g0 à cheval ou une arme de corps à corps à deux mains (pas de cumul entre les deux).
Le cimeterre est considéré comme une arme de samouraï.

ND d'armure : 25 (dont +10 armure lourde)
Blessures :
0-21 ;
22-27 (+2) ;
28-33 (+7) ;
34-39 (+12) ;
40-45 (+17 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ;
46-51 (+37. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des Actions Gratuites) ;
52-57 (hors de combat) ;
58+ (mort).
Réduction : 3

• Armes lourdes (Ono)* 4
• Art de la guerre* 4
• Athlétisme* 4
• Chasse* 4
• Défense* 4
• Equitation* 4
• Kenjutsu* (Cimeterre) 5
Rappel : L'armure lourde augmente de 5 le ND de tous les Jets de Compétences utilisant l'Agilité ou les Réflexes (malus déjà inclus pour les jets d'attaque).
Note : Moto Akone et Moto Ronagu voient toutes leurs Compétences d'Ecole augmenter de 1 et acquièrent la Spécialisation Katana.

Avantage : Force de la terre (-2).
Désavantages : Impétueux (+3) et Asocial (+2).
Equipement : Armure lourde, vêtements robustes, daisho, ono, tanto, nécessaire de voyage, cheval et 10 koku.

Shugenja Iuchi

Rang : 2
Honneur : 5,5 Statut : 1 Gloire : 1
Air : 2 Terre : 2 Feu : 2 Eau : 4 Vide : 3
Intelligence : 3 ❑ ❑ ❑

Initiative : 4g2.
Attaque :
⊙ Cimeterre 4g2. Dégâts 6g3.

ND d'armure : 15
Blessures :
0-10 ;
11-14 (+3) ;
15-18 (+5) ;
19-22 (+10) ;
23-26 (+15) ;
27-30 (+20. Actions de mouvement sont au cran plus dures) ;
31-34 (40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des Actions Gratuites) ;
35-38 (hors de combat) ;
39+ (mort).

• Art de la guerre* 2
• Art de la magie* 5
• Calligraphie (Code secret)* 2
• Conn. : Théologie* 2
• Conn. : Héraldique 3
• Equitation* 2
• Kenjutsu* 2
• Méditation* 2
+1g0 contre Intimidation et Tentation

Avantage : Calme (-2).
Désavantages : Idéaliste (+2).
Technique shugenja Iuchi : l'esprit du vent.
Pour une Action Complexe et en sacrifiant un emplacement de Sort, le shugenja donne une Action Simple de mouvement supplémentaire à une cible. Cette Action supplémentaire doit être utilisée au Tour suivant de la cible, sans quoi, elle est perdue.

Magie
Affinité : Eau + Voyage (noté d'un [V]). Déficience : Feu.
Eau (7g4) ❑ ❑ ❑ ❑ : Clarté de l'objectif (1), Voie vers la paix intérieure (1), Cape des Miya (2), Chevaucher les vagues[V] (3), Guérison des Blessures (3), Frappe du Tsunami (3)
Terre (4g2) ❑ ❑ : Paralysie de la Terre (1), Baume de Jurojin (1).
Air (4g2) ❑ ❑ : Tornade (1).

Equipement : vêtements extravagants, wakizashi, cimeterre, nécessaire de calligraphie et de voyage, cheval (avec selle Licorne), 10 koku.

#3 Voler de ses propres ailes

Voici quelques éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

But de l'aventure

Un shugenja Isawa peu scrupuleux a volé pour son propre profit un Sort nouvellement créé par un autre shugenja Isawa. Les PJ devront confondre ce voleur de propriété intellectuelle et rendre la création à son détenteur légitime.

Impliquer les PJ

Les PJ sont de simples visiteurs ou concourent aux épreuves de l'INPI (Innovation des *Nemuranaï* et Prières Isawa), le plus grand et le plus prestigieux festival de magie dans Rokugan. Le festival ferme ses portes après deux semaines d'échanges passionnants sur la magie. L'utilisation de cette plage de temps est laissée à votre appréciation.
Un PJ ninja verra ses talents atypiques être valorisés dans ce scénario. Des alternatives sont prévues si vous n'en possédez pas à votre table.

L'aventure commence réellement une semaine après la fin de l'INPI. Les PJ sont attablés dans une auberge Phénix. Quelques clients heimin et un samouraï Phénix dînent dans la grande salle avec eux. Les portes s'ouvrent sur un grand groupe de *rônins*. Les *rônins* se ruent sur le samouraï isolé pour le tuer.
Initiative !

PJ Phénix

Voici deux accroches spécifiques pour un PJ Phénix.

La première, le PJ Phénix est enquêteur de l'INPI chargé d'un dossier à propos d'une usurpation de propriété intellectuelle. Le mécène Shiba Sakori porte plainte contre X pour utilisation frauduleuse du Sort de son protégé, Isawa Hasori. Ce PJ demande de l'aide aux autres PJ pour identifier X. Ce groupe est en train de discuter de l'affaire, attablé dans une auberge. De nombreux *rônins* entrent et se dirigent droit sur le PJ Phénix, ignorant les autres PJ. Les usurpateurs ont engagé les *rônins* pour le tuer. **Initiative !**

La seconde, le PJ Phénix est lui-même le mécène ou le créateur du Sort qui a été officiellement validé. Il attend depuis trop longtemps que l'INPI confonde les coupables. Il mène une enquête parallèle avec ses amis PJ et peut même se substituer à Shiba Sakori. Il se trouve à l'auberge quand des *rônins* entrent pour le tuer. **Initiative !**

Pour donner davantage de réalisme à cette accroche, le festival de l'INPI devrait être terminé depuis un mois minimum au lieu d'une semaine.

Partie 1 : Auparavant

L'INPI (Innovation des *Nemuranaï* et Prières Isawa)

Les olympiades magiques

L'INPI est le plus grand et le plus prestigieux festival de magie, organisé tous les quatre ans par la Famille Isawa. Il a traditionnellement lieu à Kyuden Isawa mais il se déroule parfois au palais du Champion de Jade. Pendant quinze jours, tous les shugenja de Rokugan échangent sur la magie, célèbrent les rites, réfléchissent sur les Éléments, théologisent sur les Fortunes et les kami, et se retrouvent en grande convivialité. On y voit même des duels de magies (taryu-jiai) pour mesurer ses forces ou pour régler un différend.

Sans l'INPI, la grande bibliothèque Isawa et l'ensemble des avancées magiques ne seraient pas. En effet, c'est au cours de ce festival que s'affrontent les shugenja désireux de marquer la magie de leur empreinte. Ces shugenja montent un dossier confidentiel et font une démonstration devant le Champion de Jade et le Conseil Élémentaire de leurs nouveaux *nemuranaï* ou prières. Le candidat est jugé sur son originalité, son authenticité et son respect des Fortunes et des kami. Les juges vérifient également que la nouveauté est dénuée de toute hérésie magique et de maho. Si la création est jugée recevable, elle devient alors officiellement utilisable. De plus, le candidat reçoit pendant quatre ans le prestigieux titre d'Ambassadeur des Fortunes et des kami.

L'INPI ne récompense pas qu'un seul candidat. En réalité, n'importe quel shugenja présentant un dossier solide et complet peut se présenter au concours. De fait, tous les quatre ans, ce sont des centaines de shugenja imaginatifs et travailleurs qui concourent. Seule une dizaine d'entre eux auront le droit d'utiliser officiellement leur création, grâce à l'aval des plus hautes autorités magiques de Rokugan.

Propriété intellectuelle

L'INPI garantit la confidentialité de tous les dossiers transmis, spécialement de ceux qui ont effectivement apporté des nouveautés magiques. Le créateur et son mécène restent propriétaires de leurs œuvres. Par conséquent, toute personne désireuse d'utiliser un Sort enregistré à l'INPI devra s'acquitter du montant associé auprès du créateur ou de son mécène. Le prix traditionnel pour la prestation d'une incantation est d'un koku par Rang du Sort. D'autres paramètres sont pris en compte dans la négociation commerciale comme les Augmentations, le nombre d'incantations, le lieu géographique, etc. Pour plus de facilité, l'INPI dispose de shugenja autorisés à lancer les Sorts et s'octroie un pourcentage sur cette prestation. Les Inquisiteurs Asako et leurs prétendants sont très souvent sélectionnés en raison de leur mission de contrôler l'utilisation de la magie dans l'Empire. Ils officient également comme enquêteurs lors des malversations ou des tentatives de fraudes sur les dossiers et sur les Sorts.

Ill. Agathe Pitié

Après quatre années d'exclusivité pour son créateur et son mécène, le Sort tombe dans le domaine public.

Mais comme les parchemins sont stockés dans la grande bibliothèque Isawa ou dans celle du Palais du Champion de Jade, leur accès reste réglementé. L'INPI garde ainsi la mainmise sur la magie pour en tirer faveurs et richesses.

Isawa Hasori, Ambassadeur des Fortunes et des kami

Isawa Hasori est un shugenja né au sein d'une famille dont chaque génération a toujours obtenu au moins une fois le titre d'Ambassadeur des Fortunes et des kami. Ses recherches sur un nouveau Sort sont financées par son mécène, Shiba Sakori. Cette année, Hasori a monté son dossier pour l'INPI pour présenter sa prière : « *Le legs de mon ancêtre* ». Cette prière permet de restaurer les œuvres familiales (voir *Annexes*).

La prière fut validée et les commandes affluèrent pour Sakori et Hasori.

Isawa Rosunage et Isawa Topun, contrebandiers magiques

Isawa Rosunage travaille à l'INPI depuis dix ans. Il fait partie des responsables ayant la lourde tâche de vérifier les dossiers confidentiels avant démonstration. Depuis son premier festival INPI, il lorgne sur le juteux marché financier des Sorts officialisés. Sa cupidité et son manque de scrupule l'ont poussé à recopier les Sorts pour les revendre à bas prix. Il a développé son petit réseau de contrebande magique, spécialisé dans les prières. Il serait bien trop complexe et trop long de dupliquer les *nemuranaï*.

Lors de l'INPI précédent, il trouva en la personne d'Isawa Topun, le complice idéal. Isawa Topun est un shugenja Isawa adepte de la libre utilisation des ressources et doué dans le commerce. Il considère que l'INPI est suffisamment riche et qu'il accapare le droit de propriété intellectuelle sur le dos de leurs auteurs. L'ouverture des Sorts après 4 ans n'est pour lui qu'une vaste hypocrisie puisqu'il faut encore demander l'autorisation à l'INPI pour y avoir accès..

L'organisation des fraudeurs fonctionne ainsi :

Rosunage donne à Topun la liste des clients qui désirent les Sorts. Topun se fait passer pour un agent de l'INPI du nom d'Asako Katori. Il explique au client qu'une erreur administrative s'est glissée dans le prix et que la prestation est en réalité moins chère. Le client croyant faire une bonne affaire paie Topun, au lieu de l'INPI. Topun donne ensuite l'argent à Rosunage qui lui donne une copie du Sort. Il livre enfin la prestation de l'incantation du Sort, identique à celle qu'aurait lancée l'INPI.

Le parchemin est écrit avec une encre spéciale propre à l'INPI. Une fois le Sort lancé, la prière s'efface. L'INPI minimise les vols ou les abus. La position de Rosunage lui donne accès à cette encre spéciale..

Asako Ako, enquêteur honnête de l'INPI

Isawa Nagato fut intéressé par le Sort d'Isawa Hasori. Il contacta le mécène Shiba Sakori pour payer la prestation d'incantation. Accaparé par son travail, Nagato ne donna pas suite au premier contact. Entre temps, il fut contacté par « Asako Katori », un agent de l'INPI, et le paya immédiatement suite à la soi-disant erreur administrative sur le prix. Deux jours plus tard, Topun revint et lança le Sort. Tout fonctionna à merveille pour le fraudeur comme pour le client innocent. N'ayant pas de réponse, Sakori recontacta Nagato qui lui apprit la livraison de la prestation et le règlement à Asako Katori. Il n'allait donc pas la payer une deuxième fois. Sakori porta plainte immédiatement auprès de l'INPI pour fraude.

Asako Ako est chargé de l'enquête et Rosunage en a eu vent. Il est muni d'un double du dossier. Il se rend chez le commanditaire Nagato. Sur la route, il fait une halte dans une auberge lorsque des *rônins* font irruption pour le tuer.

Partie 2 : Suivre les pistes

Escarmouche à l'auberge

L'aventure se déroule dans une grande ville riche Phénix de votre choix. Les PJ, un shugenja Phénix isolé (Asako Ako) et quelques heimin sont attablés dans une auberge pour dîner. Un important groupe de *rônins* entrent et se dirigent droit sur Ako. L'un d'eux l'apostrophe méchamment et immédiatement après, un autre *rônin* le jette à terre. Tous les *rônins* dégainent leurs katana. Si les PJ n'interviennent pas maintenant, le shugenja est tué. Dans le cas contraire, **Initiative !**

Les *rônins* ont été payés d'avance par Rosunage et lutteront jusqu'au bout. **Leur nombre est le double de la somme des PJ plus Ako**. Leur mission est de tuer le shugenja. Le déroulement du combat est laissé à votre appréciation, dont voici quelques indications pour le premier round :

- Ako est à terre, position délicate pour lancer des Sorts et se défendre.
- Les PJ sont attablés. Se lever demandera peut-être **une Action Simple** ou une **Action Gratuite** grâce à **un Jet d'Athlétisme / Réflexes ND10** réussi.
- Les tables de l'auberge empêchent les PJ d'utiliser la Posture d'Assaut pour se retrouver immédiatement au contact des *rônins*.
- À l'exception d'un *rônin*, tous les autres forment une barrière pour empêcher les PJ de venir au secours du shugenja.
- L'espace est limité dans une auberge… même après le premier round.

Si Asako Ako meurt

Les PJ sont responsables de la mort du shugenja Phénix. Leur devoir de samouraïs leur dictait de le protéger contre les *rônins*. Le plus proche bureau de la Magistrature du Phénix est à deux journées à cheval de l'auberge. Le Magistrat de Clan, Shiba Danobo, reçoit les PJ ou entend parler de leur lâcheté. Danobo est débordé. Les PJ devront racheter leur faute en tant qu'assistant (*yoriki*) pour découvrir pourquoi les *rônins* ont tué ce shugenja. Danobo se chargera du reste : préparer de décentes funérailles, prévenir la famille et le daimyo.

Asako Ako avait emporté dans ses affaires un double de la demande d'enquête de Sakori et avait noté son plan de route : prendre contact avec le client Isawa Nagato, puis avec le mécène Shiba Sakori. Il voulait d'abord s'assurer du bien-fondé de la commande passée auprès de Sakori, avant de rencontrer ce dernier pour plus de détails. Vous êtes libre d'ajouter d'autres éléments pour aiguiller les PJ.

Le shugenja remercie chaleureusement les PJ pour leur aide opportune. Il se nomme Asako Ako. Il enquête sur une usurpation de propriété intellectuelle. Inspirez-vous de Asako Ako, enquêteur honnête de l'INPI. Comme Ako est un shugenja, il demande la protection des PJ.

Commanditaire Isawa Nagato

La demeure de Nagato est une demeure bourgeoise, au jardin d'entrée élégant et au jardin de derrière capable d'accueillir de modestes cérémonies. Le confort financier de Nagato provient de la vente de livres et de parchemins de son atelier de fabrication. Il avait les moyens de passer commande pour le Sort d'Isawa Hasori. Nagato voulait retrouver la signature d'origine d'une sculpture en pierre que son arrière grand-père avait taillée pour sa femme. La sculpture est exposée dans le jardin d'entrée et, depuis un siècle et demi, les intempéries ne l'ont pas épargnée. Elle est dorénavant comme neuve.

Nagato dira volontiers ce qu'il sait, satisfait du Sort d'Isawa Hasori. Deux jours après sa commande, il reçut la visite d' « Asako Katori », agent de l'INPI. La silhouette enveloppée et le cou épais de Katori marquèrent l'esprit de Nagato. En plus, sa voix claire et agréable les mit tout de suite en confiance. Quelque temps après, il reçut la visite de Shiba Sakori qui réclamait un second règlement.

Mais Nagato lui répondit qu'un agent était déjà passé.

Nagato n'entend rien à l'histoire de fraude. Il a payé et a bénéficié du Sort, à l'INPI de régler ses problèmes ! Il n'est pas non plus réfractaire à aider les autorités. Il dira aux PJ qu'Asako Katori lui avait laissé un pigeon voyageur pour le contacter. Katori habiterait quelque part dans la zone boisée de la ville, connue pour être celle des riches. Il quitta Nagato en reprenant avec lui son pigeon voyageur.

A la recherche du pigeonnier

Posséder un pigeonnier est un luxe que peu de samouraïs ont, même parmi les plus riches. Il sera donc aisé de localiser les pigeonniers de la ville, du côté de la zone boisée (**Courtisan / Intuition** ou **Commerce / Intelligence ND10**). Il est également possible de les trouver en observant les propriétés à travers les grilles d'entrée. Trois demeures possèdent un pigeonnier et l'une d'elles est celle d'Isawa Topun.

L'ordre des scènes suivantes a pour but de brouiller les pistes. Elles véhiculent également les rumeurs propres aux petites histoires de riches.

Des PJ physionomistes ?

Nagato a décrit Katori comme un samouraï au visage rond, à la silhouette enveloppée et à la voix claire et agréable. Topun n'est pas un professionnel du déguisement. Son apparence physique, son comportement, ses gestes et sa voix restent les siens. Il n'a fait qu'inventer le nom d'Asako Katori. Les PJ doivent se souvenir des détails vrais donnés par Nagato lorsqu'ils intérrogent le voisinage. La description d'Asako Katori correspond à celle d'Isawa Topun.

Shiba Utane

La demeure de Shiba Utane est la première de la rue et est typique des vieilles maisons de samouraïs. Elle possède même un premier étage avec une terrasse qui s'ouvre sur l'extérieur. L'extrémité des branches des arbres du parc survole légèrement son plancher. Depuis la terrasse, il est possible de voir en contrebas le pigeonnier. Le pigeonnier n'est donc pas visible depuis la rue. Si les PJ se présentent à l'entrée, un domestique leur ouvre et va prévenir Shiba Utane, maîtresse des lieux.

Shiba Utane est mère de deux enfants scolarisés au dojo des Shiba. Armurière de profession, ses créations sont demandées par les riches soldats ou gradés du Phénix. Son mari est yojimbo pour les shugenja Isawa. Il était celui d'Isawa Hantonagi pendant l'INPI.

Courtisan / Intuition

ND15 : La famille d'Utane s'est récemment installée en ville. Les propriétaires des deux autres pigeonniers étaient là avant leur arrivée. Personne ne connaît Asako Katori.

+1 Aug. : Les poteries d'Isawa Topun ont été jugées mauvaises lors d'un concours local. Il est arrivé dernier.

+2 Aug. : Il y a deux ans, Shiba Danobo, le Magistrat de Clan, fut soupçonné d'avoir détourné de l'argent. Après enquête par le daimyo, il fut blanchi. Si les PJ sont employés par lui, elle leur recommande la prudence.

+3 Aug. : Shiba Orieto possède une vieille armure d'un style rarement vu. L'armure est noire et privilégie les mouvements. Elle ne possède aucun môn. Orieto a demandé à Utane de la restaurer, mais l'armurière est trop accaparée par des commandes plus rentables.

Ill. Tiago Fernandes

Isawa Topun / Asako Katori

La demeure d'Isawa Topun est une bâtisse allongée, construite sur pilotis et dont les peintures rutilantes dénotent un entretien constant. Derrière, on peut apercevoir le haut d'un pigeonnier. La grille en fer forgé entourant la propriété est un splendide ouvrage où se mélangent ailes de phénix et symboles de l'Air entre les barreaux. Une corde lestée d'un poids permet de faire tinter une cloche à l'intérieur de la maison pour annoncer sa venue.

Un domestique aux vêtements d'entretiens tâchés de récentes déjections de pigeons approche de la grille. Un balai à la main, il renseignera les PJ. En l'absence de son maître, il refusera que les PJ pénètrent dans la propriété. Isawa Topun est formel sur ce point.

Courtisan / Intuition

ND15 : Son maître est absent et nul ne sait quand il reviendra. Il ne travaille jamais. Il occupe son temps libre à réaliser des poteries dans son atelier. Le domestique ne connaît pas d'Asako Katori.

+1 Aug. : Topun a souvent l'habitude de s'absenter plusieurs jours après l'INPI. Il vit seul. Il reçoit parfois ses amis shugenja une fois par mois quand le groupe ne se réunit pas au salon de thé « Les délices des mille parfums ». C'est le jour préféré du domestique car il est alors en congé. Le prochain rendez-vous a lieu dans trois semaines.

+2 Aug. : Le pigeonnier est plus spécialement en activité à cette période de l'année. Le domestique se garde bien de savoir pourquoi.

+3 Aug. : Le maître s'est bizarrement absenté cette année. Il y a deux jours, il a précipitamment rempli un sac de vêtements de rechange pour une semaine. Il a quitté la maison sans dire un mot. (Rosunage l'a prévenu de l'arrivée de l'enquêteur Asako Ako. Topun a donc fait ses bagages dans la précipitation et a prévu de revenir dans une semaine, le temps de se faire oublier).

Shiba Orieto

La demeure de Shiba Orieto est partiellement masquée par les arbres à gauche et le pigeonnier à droite au-devant. La propriété est entourée d'un magnifique mur de pierres blanches. La double porte d'entrée en fer forgé s'ouvre sur une allée au bout de laquelle jaillit le jet d'eau d'une fontaine à cinq branches. Les couleurs de chaque branche rappellent les Éléments et forment un étrange shuriken à cinq branches.

Shiba Orieto, le maître des lieux, est un vieux samouraï agréable et gentil. Malgré son âge avancé, il peut encore tenir une conversation mais il a parfois quelques absences. Il répète fièrement qu'il fut ninja sur les champs de bataille dans sa jeunesse ! « *Il faut parfois se mouiller pour les causes justes* », dit-il. Il a longtemps servi dans l'armée du Phénix après avoir raté son examen de yojimbo. Un samouraï n'avouera jamais avoir été ninja ! Tous, y compris sa famille qui vient souvent le voir, lui adressent dans ces moments un sourire de convenance pour ne pas le froisser. Ils pensent naturellement que le vieil homme délire.

Courtisan / Intuition

ND15 : Orieto ne connaît pas d'Asako Katori. Il dira aux PJ qu'il a servi sur le champ de bataille… en tant que ninja.

+1 Aug. : Il y a trois ans, Shiba Utane chercha à obtenir la protection du mécène Shiba Sakori. Mais celui-ci refusa, préférant financer les recherches d'Isawa Hasori.

+2 Aug. : Orieto se souvient avoir mangé des sushis de requin hier avec un saké de la marque Le Voyageur Amical. C'était délicieux !

+3 Aug. : Des rumeurs disent que des *rônins* de la région ont trouvé un employeur pour un boulot d'assassinat. Orieto s'insurge de cette concurrence ! Les *rônins* lui volent son travail de ninja ! (Orieto fait référence aux *rônins* engagés par Rosunage. Il ne dira pas d'où il tient cette rumeur et s'il en sait davantage. Les paroles d'un ninja ne sont que rumeurs).

Partie 3 : Approfondir les pistes

Les délices des mille parfums

Le salon de thé *« Les délices des mille parfums »* attire une clientèle huppée, souvent composée de jeunes adultes. Ces samouraïs se prennent pour les nouveaux intellectuels, les avant-gardistes de l'art et les précurseurs d'une nouvelle façon de voir les choses. Leurs idéaux incarnent à merveille la suffisance du riche samouraï, centré sur les plaisirs de la vie. Ils ne sont pas méchants, juste évaporés.

Les amis de Topun partagent ses opinions sur la façon que les institutions ont de noyauter les créations ou la façon de penser des institutions. Ils veulent un monde libre où chaque samouraï peut faire ce qu'il veut, tant qu'il ne nuit pas à autrui. Une tasse de thé hors de prix aux lèvres, un des amis de Topun renseignera les PJ de sa voix lente et enrobée.

Courtisan / Intuition

ND10 : Personne ne connaît Asako Katori. Topun s'absente souvent à cette période de l'année. Ses amis ne supportent pas l'INPI qu'ils qualifient de hochet de la suffisance ! Ils pardonnent néanmoins à Topun ses travers. Chacun est libre.

+1 Aug. : Topun a reçu une lettre avant-hier, au môn Isawa. Il a ensuite abruptement quitté la soirée. Le lendemain, il a précipitamment quitté la ville avec un énorme sac de voyage (la lettre de Rosunage l'a prévenu de l'arrivée de l'enquêteur Asako Ako).

+2 Aug. : Topun comme beaucoup de riches de la ville possède un coffre-fort au bureau à la Magistrature.

+3 Aug. : Un mois avant l'INPI, un shugenja Isawa rend visite à Topun quelques jours. Topun sort rarement de chez lui durant le séjour de son visiteur. Ses amis pensent que Topun et son visiteur discutent de l'INPI, aussi ne souhaitent-ils pas lui rendre visite durant cette période. Ils n'ont donc jamais pu discuter avec le visiteur. (Le visiteur est Isawa Rosunage. Topun et lui anticipent les futurs vainqueurs de l'INPI pour préparer leurs méfaits).

Shiba Danobo, Magistrat de Clan du Phénix

Une affaire louche

Le bâtiment de la Magistrature du Phénix est au centre de la ville. La bâtisse d'aspect imposant est entourée par de grands arbres. L'endroit est sécurisé par deux bushi Shiba.

Shiba Danobo est le Magistrat local du Clan du Phénix. Il lui est déjà arrivé d'accepter quelques pots-de-vin, sans pour autant mettre en danger ses citoyens ou son Clan. Proche de la quarantaine, il est concentré sur son imminent départ à la retraite et ne s'occupe plus que des affaires dont il pourra tirer un bénéfice une fois retiré. Il trie les affaires sur lesquelles il souhaite enquêter et laisse les autres s'entasser pour son futur successeur.

Celui-ci aurait dû être Asako Togunsa. Mais il y a un an, une sombre affaire brouilla les deux samouraïs et aujourd'hui encore, Danobo s'emporte facilement quand on l'évoque. À l'époque, Togunsa a découvert que Danobo détournait de l'argent public pour son propre compte. La somme s'élevait à 6 koku. Togunsa apporta les preuves de ses accusations devant Isawa Tosi, son supérieur à la Magistrature. Celui-ci étudia le dossier et statua sur l'irrecevabilité des accusations. Danobo fut blanchi et Togunsa muté ailleurs.

En réalité, Togunsa avait raison. Danobo cherchait le cadeau idéal pour le mariage de sa fille. Il entendit parler du Sort *Joie de l'esprit*, nouvellement officialisé à l'INPI précédent. Ce Sort permet de lire dans les pensées d'une personne pour lui offrir le cadeau désiré. Danobo prit donc contact auprès du mécène mais il rebroussa chemin quand le mécène lui demanda 10 koku. Sa commande apparut sur le bureau d'Isawa Rosunage et Isawa Topun contacta par la suite Danobo. Quand le Magistrat reçut une nouvelle proposition moins onéreuse, il se douta bien de quelque chose de louche mais préféra fermer les yeux. Il considéra que son ancienneté l'autorisait même à piquer dans les caisses publiques pour le mariage de sa fille. Togunsa découvrit le détournement de fonds, mais pas son utilisation.

Quand le supérieur Tosi lut les accusations, il convoqua Danobo. Le hasard voulut que Tosi ait également grand besoin d'un cadeau pour un samouraï important. Danobo échangea l'abandon des poursuites contre son tuyau pour le Sort *Joie de l'esprit*.

Attitude de Danobo

Danobo ne connaît personne du nom d'Asako Katori (Topun habite la même ville que Danobo. Il n'allait pas lui donner sa fausse identité). Il trouve même déshonorable qu'un samouraï se fasse passer pour quelqu'un d'autre. Que Danobo emploie ou non les PJ, il refusera de croire que Topun est mêlé au trafic de fraude magique. Il leur dira de continuer leurs recherches mais de laisser Isawa Topun hors de tout soupçon.

Enquête (Interrogatoire) / Intuition

ND20 : Danobo protège Isawa Topun pour protéger ses arrières. Il le connaît. À l'évocation de Topun, Danobo murmure pour lui-même « Joie de l'esprit » (**Art de la magie / Intelligence ND15** pour savoir que ce Sort fut officialisé au précédent INPI).

+1 Aug. : Topun est intouchable aux yeux de Danobo, c'est-à-dire que Danobo lui est redevable de quelque chose.

La famille de Shiba Utane

Shiba Utane et sa famille sont partis juste après la venue des PJ. Ils ont pris des pousse-pousse avec quelques bagages et s'en sont allés. Les domestiques ne savent pas où la famille se rend ni quand elle reviendra. Leur absence peut paraître suspecte aux yeux des PJ. Peut-être comme Topun, se sont-ils enfuis et qu'Asako Katori est la double identité du père ?

En réalité, le père est épuisé à cause de son travail de yojimbo. Les deux semaines à l'INPI ont été particulièrement éprouvantes. Il a décidé à l'improviste d'un moment de détente en famille au bord du lac. En interrogeant les conducteurs de pousse-pousse (**Enquête / Intuition** ou **Courtisan / Intuition ND15**), les PJ retrouveront la famille.

Utane confirmera les paroles du vieux Orieto. Elle regrette encore que la collaboration avec Sakori n'ait pu se faire. Peut-être dans le futur ?

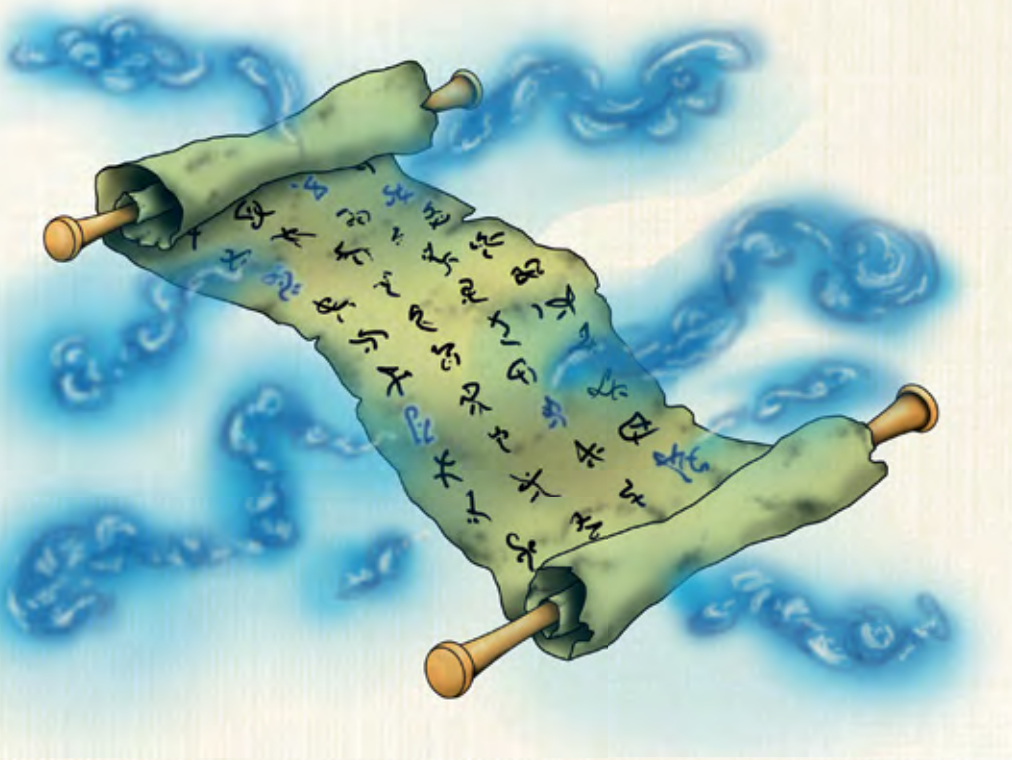
Se mouiller pour les causes justes

Deux cas de figure :

- Les PJ ont eu la bonne idée de décrire l'individu recherché auprès des personnes interrogées (voir l'encart ***Des PJ physionomistes ?***). Ils soupçonnent donc fortement Isawa Topun d'être Asako Katori.
- Ils tournent en rond. La piste d'Asako Katori s'arrête aux trois pigeonniers. Les PJ ont beau soupçonner une fausse identité, ils ne savent pas laquelle des trois demeures abrite le véritable coupable.

Les pistes sont volontairement floues pour inciter les PJ à commettre des actes déshonorants. S'ils sont vraiment bloqués, Asako Ako leur rappellera les paroles du vieux Orieto et leur proposera plusieurs idées.

Le MJ devra veiller que les Sorts de Divination ou capables de localiser quelqu'un comme Héritage de Kaze no kami ne rendent pas caduques toute la partie enquête. Au besoin, il pourra dire au PJ que la description de Topun est compréhensible par les humains mais non par les kami.



Ill. Jean-Baptiste «Arnolfo» Philibert

Des ninja à la table !

Ce scénario valorise les PJ ninja en leur donnant la possibilité de débloquer l'enquête grâce à leurs talents atypiques.

Le passé de ninja d'Orieto est laissé à votre appréciation. S'il est avéré, Orieto est ninja de la famille Sesai (Book of Void, p.41). En deux mots, la famille Sesai est propre au Phénix. Elle intervient sur les champs de bataille et ses ninja revêtent des armures reconnaissables entre eux. Les membres sont souvent ceux qui ont échoué à l'examen de yojimbo Shiba.

Cambrioler la demeure de Topun

Le domestique d'Isawa Topun est seul dans la demeure. Il ne représente aucune menace. Les PJ s'infiltrent de nuit par effraction dans la demeure de Topun.

Enquête (Fouille) / Perception

ND10 : Topun collectionne les meubles d'antiquités. Ses poteries sont vraiment mauvaises. Comme Topun ne travaille pas, d'où tire-t-il l'argent pour payer le domestique, l'entretien de la demeure et ses coûteuses passions ?

+1 Aug. : Le PJ trouve le reçu annuel de la location du casier 9 à la Magistrature.

+2 Aug. : Le PJ retrouve une lettre estampillée INPI et signée I.R. La lettre prévient Topun de la venue de l'enquêteur Asako Ako. (Isawa Rosunage, I.R., a écrit la lettre).

+3 Aug. : Le PJ découvre une liste avec des noms de samouraïs en face desquels sont notés des Sorts et des adresses. Ako confirmera que tous ces Sorts ont été officialisés lors de l'INPI précédent ou celui de cette année.

Le pigeonnier est également source de renseignements. Les pattes des oiseaux revenus depuis deux jours possèdent encore les messages pour confirmer ou non la passation d'une commande. Les PJ y apprendront le nom des clients récents de Topun (au choix).

Cambrioler les casiers

Les PJ savent par les amis, les rumeurs ou le reçu chez Topun que celui-ci possède un casier protégé à la Magistrature.

Pour accéder à la salle des coffres, l'autorisation de Shiba Danobo est requise. Danobo ne la donnera pas. Les PJ doivent donc cambrioler la Magistrature ou faire chanter Danobo. Vous êtes libre de planifier cette effraction comme bon vous semble, par exemple à l'aide d'un plan quadrillé. A priori, les jets les plus demandés seront déshonorants (Discrétion, Passe-passe pour crocheter) et les PJ devront assommer les gardes bushi au lieu de les tuer (**Manœuvre pour assommer : +3 Augmentations**). Les gardes ont sur eux les clefs de la salle des coffres et des casiers.

Le casier 9 contient :

- La liste de tous clients passés et présents avec les prestations demandées. Parmi eux figurent les noms de Shiba Danobo et d'Isawa Tosi. Certains clients sont même des réguliers. La source de la fortune de Topun est découverte.
- La liste de tous les Sorts officiellement validés depuis les deux derniers INPI.
- Des lettres de correspondance avec I.R. **Calligraphie (Code secret) ND20** pour découvrir les activités entre Topun et I.R., et associer ces initiales à Isawa Rosunage. Au besoin, Ako réussit le jet et explique aux PJ qui est Rosunage.

Deux autres pistes

Les PJ demandent à Ako de lancer une rumeur comme quoi l'enquête est arrêtée. Topun est mis en confiance et revient dans sa demeure.

- **Se faire passer pour un client**. Les PJ ont adressé une commande à Topun pour un Sort officialisé à l'INPI. Topun leur propose de les rencontrer et se fait pincer.
- **Aller voir le client suivant**. Grâce à la liste des clients, les PJ surveillent le prochain client que visitera Topun. Les PJ prennent Topun en flagrant délit au moment de la livraison de la prestation.

Réaction des PNJ

La fuite d'Isawa Topun

Le cambriolage de la Magistrature ne tarde pas à être connu en ville. Topun se sait condamné. Il enfourche le premier poney rokugani venu et va prévenir Isawa Rosunage. Les deux shugenja préparent leur fuite.

L'aveu de Danobo

Face aux preuves évidentes des PJ, Danobo avouera tout. Il n'a en revanche aucune idée de l'endroit où peut bien se trouver Isawa Topun. La meilleure piste à suivre est celle d'Isawa Rosunage, au bureau de l'INPI.

Topun est aperçu

Les PJ peuvent retrouver la piste de Topun d'une autre manière. Un de ses amis, son domestique, ses voisins ou un garde de la Magistrature aperçoit Topun quand il enfourche le poney rokugani. Topun n'a même pas payé la location du poney et a foncé droit vers le bureau de l'INPI.

Partie 4 : Fin de la partie

Escarmouche finale

Il n'y a pas une minute à perdre. Les PJ foncent au bureau de Rosunage. Vide. Renseignements pris, Rosunage s'est récemment dirigé vers l'écurie avec un autre shugenja Isawa. Au moment où les PJ arrivent à l'écurie, des *rônins* leur barrent le passage tandis que Topun et Rosunage s'enfuient déjà.

Initiative !

Voici des options pour rendre l'escarmouche finale palpitante :

- Les *rônins* sont des mercenaires. Ils savent que les PJ ont abattu leurs confrères plus nombreux à l'auberge. Si les PJ leur proposent plus d'argent que Rosunage (minimum 8 koku) ou s'ils sont intimidés, alors ils s'inclineront. Leur parole ne vaut rien mais pour la forme, ils avoueront que Rosunage avait engagé des confrères pour tuer Asako Ako. Peut-être les PJ penseront-ils aux paroles du vieux Orieto car seul un ninja sait ces choses-là…
- Un PJ monte à cru un poney rokugani (**-1g0 à son jet d'Equitation**) et se lance au galop à la poursuite des deux fuyards. Cette scène est propice aux voltiges équestres et aux explosions de terre causées par les Sorts ratant leur cible.

Le dilemme de la justice

Une fois rattrapés, les shugenja se rendent. Ako demande aux PJ leurs avis pour rendre une justice équitable. Comment juger les deux shugenja criminels ?

D'un côté, tuer Topun et Rosunage ne serait que justice pour leur crime. Mais les shugenja sont peu nombreux, même dans l'immense famille de shugenja Isawa. Ce serait donc priver le Clan du Phénix de sa propre force.

D'un autre côté Rosunage est un habile faussaire et Topun en connaît un rayon pour repérer des samouraïs peu scrupuleux. Leurs talents atypiques conviendraient parfaitement pour agir dans l'ombre du Phénix. Orieto avait raison finalement. Le Clan du Phénix possède ses propres ninja. Mais il y aurait toujours un risque que même surveillés, Topun et Rosunage trahissent le Clan, surtout dans l'environnement de hors-la-loi dans lequel ils travailleraient.

Récompenses

Un signe + accorde des points. Un signe - retire des points. Augmentez ou diminuez la récompense si le signe est doublé. Les pages 91 à 95 et 300 du livre de base vous permettront de déterminer les points.

Points d'expérience	Gain
Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
Ako a survécu à l'escarmouche dans l'auberge	+1 PE
Perdre de l'honneur pour les besoins de l'enquête	+1 PE
Rendre une justice discrète sur Topun et Rosunage	+1 PE

Vertus et événements	Gloire	Honneur
Ako n'a pas survécu à l'escarmouche dans l'auberge		- -
Cambrioler la demeure de Topun		-
Cambrioler la Magistrature		- -

Ce scénario contraint les PJ à perdre de l'honneur pour réussir leur mission. Pour coller aux règles, considérez que les pertes d'honneur sont rattachées à la plus haute institution magique et au Clan du Phénix (Exemples : Sesai ninja, Désavantage Idéaliste).

Faveurs et rancœurs
Isawa Hasori remercie les PJ. Il leur propose de lancer **une seule fois pour tout le groupe** son Sort *Le legs de mon ancêtre* (Voir Annexes).
Si les PJ ne révèlent pas les failles de sécurité de l'INPI, les PJ gagnent l'Avantage Relations : Asako Ako (Influence 2).
Un PJ shugenja avec au moins 6 en Honneur (après les déductions de fin de partie), inspirera confiance à Hasori. Celui-ci partagera avec lui sa découverte. Lors de l'acquisition de nouveaux Sorts, le PJ peut apprendre « Le legs de mon ancêtre »
En fonction de l'interprétation et de la personnalité d'un PJ sur Topun et Rosunage, accordez-lui : Avantage Relations : Topun / Rosunage (Dévouement 2 points chacun) ou Avantage Chantage : Topun / Rosunage (1 point chacun)

L'INPI n'avouera jamais publiquement avoir eu une faille de sécurité. Pour encourager les PJ à se taire, l'INPI leur accordera les faveurs ci-dessous.

Chaque PJ peut demander l'Incantation d'un Sort de Rang 1 dans n'importe quel bureau de l'INPI. Ces bureaux se trouvent dans les grandes villes
Tous les PJ gagnent un fétiche à usage unique dans une Compétence Noble. Pour Action Gratuite, le fétiche augmente de **+1g0 la Compétence sélectionnée**
Un PJ shugenja a accès aux étagères réservées de la grande bibliothèque Isawa. Dès qu'il acquerra un nouveau Sort, il pourra le choisir parmi les Sorts secrets propres au Phénix
Un PJ shugenja peut acheter un et **un seul** parchemin d'Isawa Mori. Le Sort rédigé sur le parchemin bénéficiera de **+1 Aug. Gratuite permanente**. Le parchemin coûte 1 koku par Rang du Sort sélectionné. Ce choix est définitif

Partie 5 : Annexes

PNJ *Rônins*, Rang 0,7

Rosunage a engagé ces mercenaires à la barbe mal rasée et à l'air méchant. Ces *rônins* sont assez faibles en combat et comptent sur leur nombre. L'argent les motive.

Honneur : 3,0 Statut : 0 Gloire : 1 Infâmie : 3

Air : 2 Terre : 2 Feu : 2 Eau : 2 Vide : 2
❑ ❑

Initiative : 2g2.
Attaque :
⊙ Katana 4g2. Dégâts 5g2.

ND d'armure : 20 (dont +5 armure légère)

Blessures :
0-10 ; 11-14 (+3) ; 15-18 (+5) ; 19-22 (+10) ; 23-26 (+15) ; 27-30 (+20. Les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 31-34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des Actions Gratuites) ; 35-38 (hors de combat) ; 39+ (mort).

• Athlétisme 2
• Connaissance : Héraldique 2
• Connaissance : Pègre 1
• Défense 1
• Discrétion 2
• Enquête 2
• Intimidation 2
• Kenjutsu 2
• Kyujutsu 1

Avantage : Rétablissement rapide.
Désavantages : Idéaliste et Cupide.

Equipement : armure légère et cabossé, vêtements limés, katana rayé, arc et 3 koku.

PNJ Gardes Shiba. Rang 2

Des gardes de la magistrature surveillent les allées et venues. Ils sont relayés le soir, après la fermeture des portes. Les gardes nocturnes protègent la salle des coffres. Ce sont des Shiba, bushi Shiba.
* = Compétence d'école

Rang : 2
Honneur : 5,8 Statut : 1 Gloire : 1

Air : 2 Terre : 3 Feu : 2 Eau : 2 Vide : 3
Agilité 3 Perception : 3 ❑ ❑ ❑

Initiative : 4g1.
Attaques :
⊙ Katana 7g3. Dégâts 5g2.
⊙ Naginata 7g3. Dégâts 4g2.

ND d'armure : 20 (dont +5 armure légère)

Blessures :
0-15 ; 16-21 (+3) ; 22-27 (+5) ; 28-33 (+10) ; 35-39 (+15) ; 40-45 (+20 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 46-51 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des Actions Gratuites) ; 52-57 (hors de combat) ; 58+ (mort).

• Armes d'hast* 4
• Athlétisme 2
• Connaissance : Théologie* 4
• Défense* 4
• Enquête (Sens de l'Observation)* 4
• Kenjutsu* 4
• Kyujutsu (Katana)* 4
• Méditation (Récupération Vide)* 4

La voie du Phénix (Rang 1) :
⊙ Le personnage peut dépenser 2 points de Vide par Tour pour obtenir +2g2 à un jet.
⊙ Manœuvre de Garde en Action Gratuite mais la cible n'ajoute que +5 au ND au lieu du +10 habituel.

La Danse des Eléments (Rang 2) :
⊙ Une cible à -9 m, +/-5 à son ND d'Incantation sur le Sort qu'elle lance.
⊙ Quand le personnage est la cible d'un Sort, +/-5 immédiatement au ND d'Incantation du Sort

Avantage : Rétablissement rapide.
Désavantages : Idéaliste et Obtus.

Equipement : armure légère, vêtements robustes, daisho, naginata, nécessaire de voyage et 5 koku. Clefs de la salle des coffres et des casiers.

Sort : Le legs de mon ancêtre

Anneau / Maîtrise : Feu 1 (Artisanat)
Portée : Contact
Zone d'effet : 1 bien usé familial et ordinaire
Durée : Instantanée
Augmentations : 20 ans (+1 Aug.), propriétés non magiques (+2 Aug.)

Ce Sort fait appel à la mémoire d'un bien familial pour lui redonner son apparence d'il y a 20 ans. Que le temps, les intempéries, la poussière, les manipulations aient effacé ou dégradé l'objet, le Sort lui redonnera sa première jeunesse. Avec le bon nombre d'Augmentations, le shugenja peut même totalement rénover un très vieil objet. Exemple : une peinture retrouvera l'éclat de ses couleurs, l'encre d'une calligraphie redeviendra lisible, une composition réapparaîtra sur le parchemin, l'agencement d'origine du jardin de la demeure sautera aux yeux du propriétaire… Les familles ou Clans conservateurs (Lion, Grue, Phénix ou Familles Impériales) sont soucieux de respecter les legs de leurs ancêtres. Ils sont les plus demandeurs pour ce Sort.

Ce Sort n'affecte pas les armes, les armures et les *nemuranaï*. De base, il ne permet pas non plus de redonner des propriétés non magiques intrinsèques à l'objet. Exemple : si un styliste a particulièrement bien taillé un kimono, le vêtement pourrait avoir accordé en son temps +1g0 aux Jets de Courtisan. Pour retrouver les propriétés liées au talent de l'artiste, un minimum de 2 Augmentations est nécessaire.

#4 Les halos de la vallée

Voici quelques éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

But de l'aventure

Des esprits affamés (Gaki) se nourrissent d'esprits de défunts soldats Lion. Ces derniers sont piégés dans Ningen-do car ils attendent le retour de leur sergent (*gunso*). Les PJ devront les aider contre les Gaki et libérer ces esprits de leurs obligations envers leur sergent pour qu'ils rejoignent Meido.

Impliquer les PJ

Ce scénario peut parfaitement servir de transition entre deux aventures. L'implication des PJ reste très ouverte, vous trouverez ci-dessous deux accroches génériques.

La première possibilité d'implication se situe en territoire Faucon. Le Clan du Faucon a grand besoin d'aide pour renforcer ses protections magiques contre les esprits. C'est avec grand plaisir qu'il acceptera l'aide des PJ, en échange de précieux glyphes Toritaka. En l'absence de PJ Faucon, le daimyo de Shiro Toritaka donnera le commandement de cette mission à un shugenja. Les PJ découvriront le cadavre d'un Toritaka, tué par des Gaki. Reliez cette accroche scénaristique à celle du PJ Faucon (voir encart) pour intégrer votre groupe de PJ à l'aventure.

La deuxième possibilité d'implication a lieu lors d'une traversée du Col de Beiden. Cette approche est idéale pour s'affranchir des traditionnelles missions de Clan. **Elle a été prise comme point de vue pour les besoins rédactionnels.** L'idée est que le groupe se perd dans les montagnes Seikitsu. Le groupe cherche alors son chemin à travers la brume et croise l'esprit d'un soldat Lion. L'esprit aidera les PJ à retrouver leur chemin si ces derniers lui portent au préalable secours contre les Gaki.

PJ Lion - PJ Faucon

Les adversaires du scénario sont des morts affamés (Gaki). Il n'y a donc pas d'opposition entre Clans pouvant perturber la cohésion de la table.

Un PJ Lion aura pour mission de trouver ce qu'est advenu un membre d'une famille influente. Ce membre faisait partie de l'armée Lion qui combattit autrefois Bayushi Suneke. À l'époque, sa famille n'était pas aussi influente qu'aujourd'hui et toutes les demandes furent laissées sans réponses. La famille veut juste obtenir une réponse claire sur le sort de cet ancien membre disparu auquel elle attache une grande importance (au choix). Le PJ découvrira dans un ancien rapport que la dernière mention de ce membre est associée au Col de Beiden. Les PJ, perdus au Col de Beiden, retrouveront par hasard le soldat disparu. Celui-ci fait partie des soldats défunts Lion que les PJ rencontreront dans un canyon. Il donnera au PJ une réponse claire sur son sort si les PJ l'aident à se débarrasser des Gaki.

Un PJ Faucon patrouillera pour vérifier les protections magiques de Tani Hitokage, la Vallée des Esprits. Il découvre alors le cadavre encore chaud d'un de ses collègues Toritaka, à l'entrée d'un passage magique menant au Col de Beiden. Ce collègue devait placer une Lanterne des Brumes à l'endroit où il fut tué. Il avait ressenti le passage magique, l'avait emprunté et avait rencontré les esprits Lion dans le canyon. Il leur laissa sa lanterne allumée pour les protéger pendant qu'il revenait à Tani Hitokage réclamer l'aide de Toritaka Shine, son ami exorciste. De retour dans la Vallée des Esprits, des Gakile prirent en embuscade et le tuèrent. Le PJ ressentira lui aussi les émanations magiques du passage (Technique de Rang 2 du Bushi Toritaka, PJ shugenja...). La seule piste à suivre est de traverser le portail.

Vous pouvez également utiliser l'accroche du PJ Lion pour un PJ Scorpion. Mais comme les corps de l'armée Scorpion de Suneke ne furent jamais retrouvés, ce seront les esprits Lion qui répondront aux appels du PJ Scorpion. Le PJ obtiendra l'aide des esprits Lion en échange de la sienne contre les Gaki.

Partie 1 : Auparavant

Histoires officielles

Les informations suivantes sont des résumés tirés des publications des Cinq Anneaux.

Au VI[e] siècle, le commandant Bayushi Suneke découvrit un passage dans les Montagnes Seikitsu qui n'était pas noté sur les cartes. Il rencontra un esprit Lion qui lui demanda poliment de s'en retourner.

Le Clan du Faucon fut fondé en 834 par l'*ashigaru* (fantassin) Hayabusa. Il fit de la province Toritaka son fief, dont il tira son nom de famille. La principale vallée des Toritaka s'appelle Tani Hitokage ou Vallée des Esprits. Les Toritaka ont conçu des techniques pour survivre contre leurs adversaires surnaturels au quotidien. Ils ont construit un grand halo lumineux et magique autour de leur vallée grâce à des lanternes. La lumière de ces lanternes protège les habitants la nuit contre les intrusions des esprits et constitue l'une des plus grandes beautés de Rokugan.

Pour obtenir son gempukku, l'élève Toritaka est envoyé seul en poste pendant trois jours dans Shinomen Mori. Il doit tout consigner par écrit pendant ce temps. S'il survit et revient dans le Clan, son gempukku est accepté.

Les Toritaka mettent en garde à ne jamais sortir du halo protecteur la nuit à cause du danger des mauvais esprits environnants.

Le Clan du Faucon est très heureux du rapprochement de leur Famille avec le Clan du Crabe. Tous deux ont énormément gagné et leur savoir commun a créé les Techniques des Exorcistes Toritaka, des shugenja spécialisés dans les esprits.

Ill. Tiago Fernandes

Histoire inventée

Bien avant l'arrivée de Suneke et donc bien avant la formation du Clan du Faucon, un escadron (guntai) Lion passa par un chemin oublié des montagnes Seikitsu. Ils tombèrent par mégarde sur le repaire d'un Oni et engagèrent le combat. Le sergent Akodo Tatori, voyant sa mort venir, déserta le combat et ordonna à ses soldats (hohei) de poursuivre. Il mentit en leur disant qu'il reviendrait les chercher. Dans sa fuite, il se réfugia au fond d'une grotte et traversa sans le savoir un portail magique. De l'autre côté, il se retrouva à Tani Hitokage, vallée du futur Clan du Faucon. Il rencontra des *ashigaru* et perturbé par les circonstances, il leur raconta son histoire.

Bien vite, il se reprit et défendit à ces heimin d'en parler à quiconque. Les *ashigaru* se turent mais Areko, le *doshin* consciencieux de l'époque, consigna les faits dans son journal.

Par la suite, le sergent Tatori fut pris de remords. Cette émotion négative attira un Gaki local, qui le tua. Tatori fut jugé par Emma-O, la Fortune de la Mort à Meido et sa trahison envers les siens lui valut un aller pour Sakkaku, le Royaume de la Malice, où il subit les farces des Mujina.

Pendant ce temps, les soldats loyaux et l'Oni s'entretuèrent. Leurs âmes furent piégées en Ningen-do où elles attendent en vain le retour de leur sergent. Elles ne savent pas que ce dernier les a trahies et est mort. Elles s'ennuient et s'impatientent sur le lieu oublié de leur mort.

La Lanterne des Brumes est un *nemuranaï* propre au Faucon. Avec d'autres, elles forment le halo protecteur de la Vallée des Esprits.

Partie 2 : Un canyon perdu

Embuscade d'un Gaki Tosha isolé

La brume enveloppe les PJ dans un canyon perdu des montagnes Seikitsu. Un seul Gaki Tosha (voir Annexes) tend une embuscade, quel que soit le nombre de vos PJ.

Initiative !

Des soldats Lion

Les PJ devraient dorénavant être sur leurs gardes. Plus loin, un esprit assis sur un rocher fixe le sol, les yeux dans le vide. Il porte une tenue de soldat démodée avec le môn du Lion. Son appartenance au monde des morts est facilement reconnaissable à sa silhouette bleue et son absence de pieds (**Connaissance : Royaumes Spirituels ND10**). Avec **+1 Aug.**, le PJ l'identifiera comme un fantôme inoffensif prisonnier de Ningen-do et non comme un Gaki affamé. Les PJ devront découvrir ce qui le retient ici afin qu'il rejoigne Meido.

Mais après leur confrontation contre le Gaki et sans connaissance des différents types de fantômes, les PJ pourraient se méprendre. Attaquer ce Lion fera surgir ses amis soldats et dégradera leur relation avec eux pour la suite (laissé à votre appréciation).

Si les PJ privilégient l'approche diplomatique, le soldat Lion dira d'une voix morne ce qu'il sait : lui et les siens se sont entretués avec un Oni et tous attendent à présent le retour de leur sergent Akodo Tatori. L'esprit ne connaît rien à la menace d'un Tosha. Il dira simplement que son escadron a ensuite combattu des « fantômes ». Il y a peu un bushi (le collègue Toritaka, si vous avez opté pour l'implication du PJ Faucon) est apparu dans la brume. Il voulait les aider à trouver la paix mais arborait un môn hérétique. Les soldats Lion le chassèrent des lieux. Il leur laissa cependant une lanterne diffusant une lumière verdâtre dans une grotte à proximité. Il n'est plus jamais réapparu.

Informations à récupérer

Servez-vous des scènes et éléments suivants pour répondre aux actions de vos PJ.

Des soldats loyaux

Les soldats ne sont pas agressifs mais certains sont pris de sautes d'humeur et s'impatientent du retour de leur sergent. Ils sont loyaux, disciplinés et ne désobéiront jamais aux ordres, comme de vrais Lion. Si le sergent dit qu'il reviendra, c'est qu'il reviendra ! Sauf que le sergent ne reviendra pas. Comme les esprits n'ont plus la notion du temps, ils restent piégés en Ningen-do attendant inutilement leur supérieur conformément aux ordres. Pour eux, le sergent vient juste de partir.

Si les PJ demandent le nom de leur Empereur, les esprits leur donneront le nom d'un Empereur Hantei antérieur au VIe siècle, date à laquelle les Lion moururent. Il est inutile de chercher à raisonner les soldats. Si le sergent dit qu'il reviendra, c'est qu'il reviendra ! Les soldats sont têtus… comme de vrais Lion.

Un môn hérétique

Le bushi au môn hérétique est un bushi Toritaka (le collègue mort). Les esprits Lion ont vécu avant le VI^{e} siècle, soit avant la création du Clan du Faucon en 834. Ils ne connaissent donc pas le môn du Faucon qu'ils qualifient d'hérétique. Ils ne feront qu'une vague description de ce môn : *« On aurait dit une petite grue »*.

Le cadavre de l'Oni

Si les PJ ont la curiosité de fouiller le lieu de la bataille contre l'oni, ils trouveront le cadavre de l'Oni. Une faible aura de Souillure émane encore de celui-ci. Certains éléments du squelette ou des restes de peau (même après cinq à six siècles !) peuvent encore servir pour la maho. Les PJ feraient mieux de purifier le tout (**Connaissance : Outremonde ND20**) ou d'en référer aux autorités compétentes… s'ils sortent un jour de ce canyon.

Akodo Tatori

Tatori fut un *gunso* quelconque. Aucune chance que les PJ aient entendu parler lui après six siècles

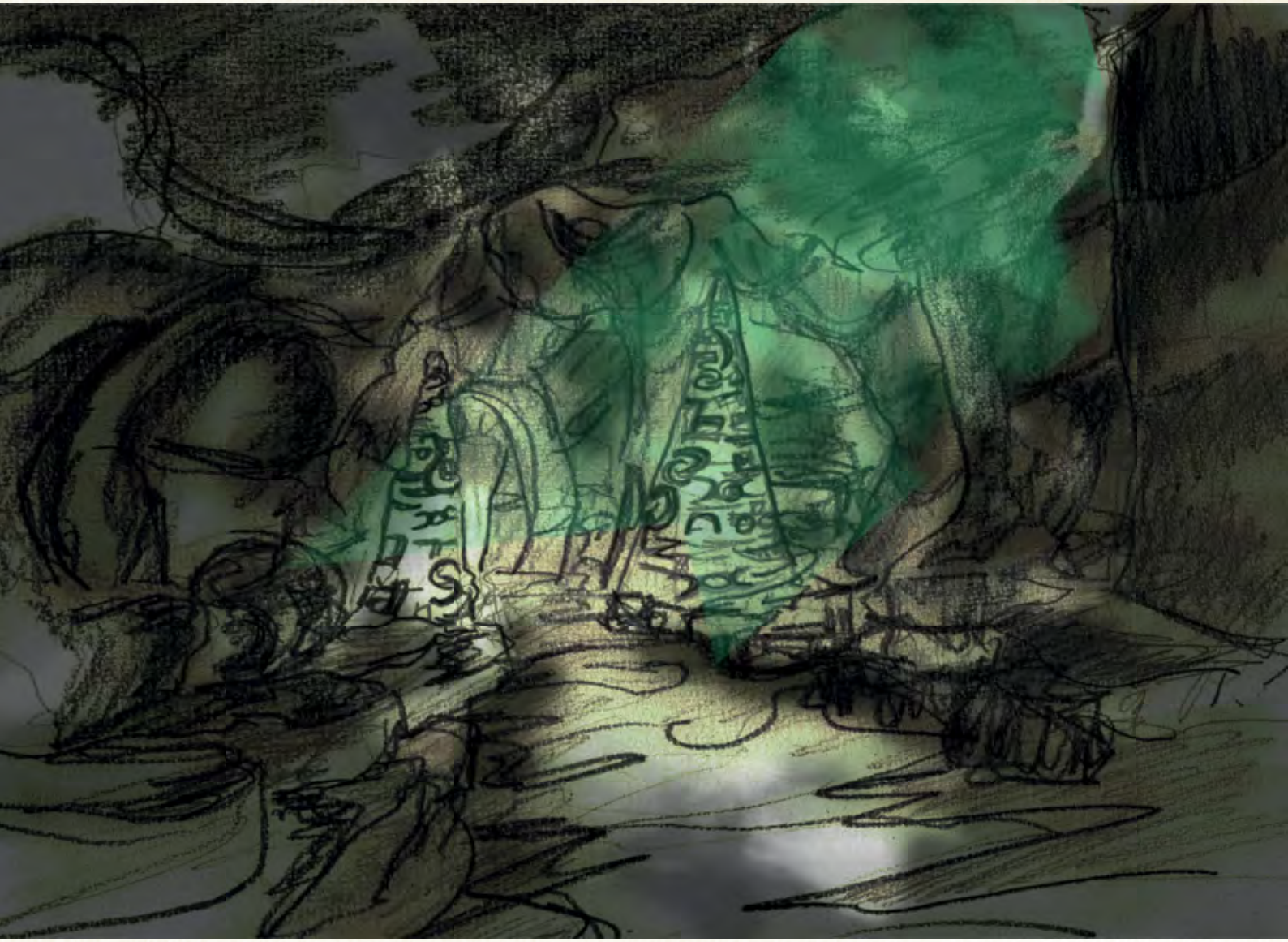
La grotte

Cette grotte est celle empruntée par le sergent Lion, les Tosha et les PJ. À l'entrée de la grotte, les PJ aperçoivent une lumière verdâtre diffuse. Il s'agit de l'aura magique du *nemuranaï* la Lanterne des Brumes (*voir Annexes*). L'artefact est posé au fond sur un rocher, devant deux stalagmites fragiles et parfaitement droites.

Le môn du Faucon a été gravé sur la Lanterne des Brumes (**Connaissance : Héraldique, Clan du Faucon, ND10**). Son halo protecteur empêche les esprits (Tosha et esprits Lion) de s'affronter. Aucun esprit ne rentre dans le halo (**Enquête (Sens de l'Observation) / Perception ND10**). **Il reste un peu moins d'une heure d'huile dans la lanterne.**

En regardant de plus près les stalagmites grâce à la lumière de la Lanterne, des inscriptions magiques sont gravées dans la pierre. Elles sont très vieilles et font référence à de la magie du voyage. Il s'agit d'un portail menant à Tani Hitokage et peut être utilisé dans les deux sens. L'écartement entre les deux stalagmites est suffisamment large pour laisser passer un cheval monté.

Le mode d'activation et d'identification du portail est laissé à votre appréciation. Exemples : **dépenser un emplacement de Terre** car c'est un portail dans une grotte, **un emplacement d'Eau** pour symboliser le voyage, un jet réussi en **Art de la magie** ou **Connaissance : Royaumes Spirituels ND30**.



Ill. Camille Simonnet

Mission des PJ

Les lieux sont silencieux. Les traces humaines ou animales ont été effacées par les intempéries. Les PJ se retrouvent coincés dans un canyon oublié de tous.

L'un des esprits Lion leur exposera la situation actuelle. Sans la lanterne, les esprits malfaisants (Tosha) sortaient de la grotte et les mangeaient. Les soldats résistent difficilement contre eux. Des éclaireurs ont réussi à pénétrer dans la grotte et ne sont jamais revenus.

Les esprits Lion ont peur et l'huile de la Lanterne des Brumes finira par se consumer entièrement. Ils aideront les PJ à remplir leur mission si ces derniers vainquent les Tosha. Pour l'instant, ils doivent rester ici… et attendre le retour du sergent.

Que faire de la Lanterne des Brumes ?

La Lanterne des Brumes est un élément clef de la défense de Tani Hitokage. Elle devra être ramenée à Shiro Toritaka. Les esprits Lion grogneront mais les Tosha n'auront pas forcément conscience de l'absence du *nemuranaï* dans le canyon. Grâce au *nemuranaï*, les PJ seront équipés pendant leur enquête.

Se rendre à Tani Hitokage

Traverser le portail magique est la seule piste valable. **Le voyage dissipe toutes les magies actives.** Les Sorts, Kiho et Kata lancés d'un côté seront automatiquement dissipés en arrivant de l'autre côté. La puissance de la Lanterne des Brumes fait qu'elle restera allumée en traversant le portail

Partie 3 : Le passage du passé au présent

Embuscade des Gaki Tosh

Les PJ utilisent le portail. Quand ils débouchent à Tani Hitokage, ils sont pris en embuscade par deux ou trois Tosha (en fonction du nombre de PJ).

Initiative !

Contre **Connaissance : Royaumes Spirituels, Lion, Héraldique** ou **Art de la guerre ND5**, remarquera que certains Tosha portent la même tenue de soldats que les esprits des défunts Lion. Il s'agit des éclaireurs absorbés par les Tosha et qui ont partiellement pris l'apparence de leur victime.

Note : En fonction de votre choix d'implication des PJ dans l'histoire, le cadavre du bushi Toritaka sera présent ou non dans les environs du portail. C'est ce défunt bushi qui a volontairement laissé la Lanterne des Brumes dans la grotte proche des esprits Lion.

Toritaka Gadake, sergent de patrouille

Une patrouille Toritaka des environs a entendu les bruits de combat et vient voir ce qui se passe ou prête main-forte aux PJ s'ils sont en difficulté. Si les PJ ont la Lanterne des Brumes avec eux, le sergent Toritaka Gadake exigera des explications et surtout qu'on la lui rende. Les PJ doivent sentir que le *nemuranaï* est vital pour le Clan du Faucon et qu'ils peuvent même être obligés de devoir se battre contre les Toritaka s'ils ne la rendent pas.

À part cette intransigeance, Gadake et ses hommes sont accueillants. Ils étaient en train de renforcer le cercle magique protecteur non loin. En effet, un poteau creux a été nouvellement dressé et vient accueillir la Lanterne des Brumes que les PJ ont avec eux. Gadake se chargera de remettre de l'huile.

Les patrouilleurs Toritaka prennent le corps de leur défunt collègue pour l'emmener à Shiro Toritaka. Gadake invite les PJ à les suivre où ils pourront y rencontrer Toritaka Shine, un shugenja exorciste compétent.

Pendant le trajet, servez-vous de Gadake pour présenter aux PJ le Clan du Faucon (*voir Partie 1*).

Shine Toritaka, shugenja exorciste

À Shiro Toritaka, les PJ sont reçus par Toritaka Shine, ami du bushi Toritaka retrouvé mort. Shine est un shugenja Kuni qui officie comme exorciste Toritaka. Il accorde donc une grande importance aux histoires de fantômes et écoutera avec sérieux les PJ. C'est l'occasion de parler de leur rôle de *yoriki* de Jade et d'échanger sur la magie.

Shine essaiera discrètement d'en savoir plus sur l'honorabilité des PJ. Il leur demandera si parfois, à cause de leur devoirs de *yoriki*, les PJ n'auraient pas été confrontés à des questions difficiles sur l'honneur, dictées par la volonté de bien faire et faisant parfois fi de certains points.

Si les PJ ont joué le ***scénario #3***, les PJ ont de quoi répondre (parfois, il faut savoir se mouiller, disait le « ninja » Phénix). Libres à eux de donner leur réponse à Shine.

Cette discussion a pour but de préparer les PJ face au Bushido, lorsque Shine invoquera le rituel pour retrouver la trace du sergent Akodo Tatori ou que les PJ fouilleront dans les archives (voir plus loin). Pour l'heure, Shine n'a pas encore connaissance du rapport du *doshin* Areko. Il n'essaie pas de piéger les PJ. Il informe les PJ que souvent, avec les esprits, le Code du Bushido est délicat à aborder, car les esprits eux-mêmes ne le conçoivent plus de la même manière.

À la fin du récit, Shine donnera les conseils suivants :

- Le portail magique véhicule les émanations négatives de Tani Hitokage. Même allumée, la Lanterne des Brumes ne peut toutes les repousser. Si les esprits Lion se mettent en colère, ils se transformeront immédiatement en Gaki de votre choix.
- Les Tosha sont attirés par les émotions négatives des soldats Lion, comme leur ennui et leur impatience.
- Les esprits Lion ont besoin de savoir que plus rien ne les retient en Ningen-do pour rejoindre Meido. Leur mentir les mettra immédiatement en colère et ils se transformeront en Gaki de votre choix.
- Shine communiquera aux PJ ce que le Clan du Faucon sait sur les Tosha. À vous de doser le degré de détails connus pour laisser ou non une part de surprise aux PJ.
- Shine se taira sur la fabrication des Lanternes des Brumes. Il remerciera au besoin les PJ de lui avoir rapporté celle de son ami. Il la prêtera volontiers à un PJ Faucon ou shugenja qui en sera personnellement responsable.

Dans toute cette histoire, le point clef est de découvrir ce qu'il est advenu du sergent Akodo Tatori. Si son esprit rôde encore, peut-être est-il à la recherche de ses fidèles soldats ? Il serait de bon augure de le guider jusqu'au canyon.

Retrouver la piste de Tatori

Si les PJ n'ont pas d'idées pour retrouver Tatori, Shine Toritaka en propose trois. Les deux premières impliquent le paiement pour une prestation de service. Les koku serviront à l'entretien des coûteuses protections magiques de Tani Hitokage. Les PJ ont eux-mêmes subi les assauts des esprits malfaisants et devraient donc comprendre la vitalité de leur paiement. La troisième est une bonne idée bien que pure perte de temps.

- **Rituel magique.** Shine va réaliser un rituel. Ce rituel complexe a pour but de détecter la présence de Tatori dans la Vallée des Esprits. C'est le mieux que Shine puisse faire mais à bien y réfléchir il n'y a pas de meilleur lieu pour trouver un esprit perdu. **Le rituel coûte 6 koku. Chaque PJ shugenja participant au rituel** et réussissant un jet en **Connaissance : Royaumes Spirituels / Intelligence ND20** réduit le prix de 1 koku. Quel que soit le nombre de PJ shugenja, le rituel coûte 1 koku minimum. Le rituel affirmera l'absence de Tatori dans la Vallée des Esprits. En revanche, il indiquera avec précision l'emplacement aux archives de Shiro Toritaka du rapport d'Areko, *doshin* de l'époque.
- **Fouille aux archives.** Quand Shiro Toritaka fut construit, les premiers daimyo récupérèrent les archives locales et les placèrent chez eux. Le rapport du *doshin* Areko a survécu aux siècles, reposant sur une étagère de la plus ancienne partie des archives. **Le paiement pour les recherches du scribe coûte 6 koku. Chaque PJ avec la Spécialisation Fouille** et réussissant un jet d'**Enquête (Fouille) / Perception ND20** réduit le prix de 1 koku. Quel que soit le nombre de PJ participant à la fouille, les recherches coûtent 1 koku minimum.
- **Se renseigner chez le Lion.** Les archives Lion contiennent peut-être des renseignements sur Akodo Tatori ? Malheureusement, il n'y a pas de portail magique menant directement de Shiro Toritaka à Kyuden Akodo. Les PJ devront donc emprunter les fastidieuses routes pour s'y rendre. Leur périple durera au

Ill. Tiago Fernandes

moins trois mois, sera une pure perte de temps et équivaudra à abandonner les défunts Lion à leur triste sort. Tatori n'a laissé aucune trace importante dans l'histoire.

Le rapport du *doshin* Areko

Recevabilité auprès des autorités

L'origine du rapport, rédigé par le *doshin* Areko, suscite plusieurs interrogations, remettant en question sa recevabilité.

- **Le rapport est recevable.** Le rapport est rédigé sur du papier épais, l'encre est encore visible, la formulation est parfaite. La haute qualité du matériel et de la rédaction permirent au rapport de survivre au temps et au classement. Seul un samouraï possède les koku pour acheter un matériel de si haute qualité et est instruit pour rédiger sans fautes.
- **Le rapport n'est pas recevable.** Des taches de couleurs non identifiables semblent tracer un môn ou les anciens motifs d'un papier coloré. Si Areko était un samouraï, son nom de famille aurait dû figurer à côté de son prénom. Le titre de *doshin* est traditionnellement accordé à un paysan armé, doté d'une légère autorité administrative et policière, non à un samouraï. Les *doshin* sont rarement lettrés et quand c'est le cas, ils commettent des fautes de grammaire et d'orthographe. Au VIe siècle, Tani Hitokage ne possédait a priori aucun samouraï. Ceux-ci sont apparus dès la création du Clan du Faucon en 834 et ils ont ensuite construit Shiro Toritaka.
- **Des hypothèses bancales.** Areko aurait pu être un samouraï de Clan, avant de devenir *rônin*, justifiant l'absence de nom de famille. Mais le rapport d'un *rônin* n'a hélas pas plus de valeur, voire moins, que celui d'un *doshin*. Enfin, le nom d'Areko ne renvoie à rien de connu actuellement. Sûrement trop vieux.

En résumé, la recevabilité de ce rapport est laissée à l'appréciation des PJ qui devraient y réfléchir à deux fois s'ils souhaitent le présenter comme preuve évidente face à des supérieurs ou aux esprits Lion. **Le mieux est que les PJ engagent leur honneur pour justifier de la recevabilité du rapport et soient prêts à en assumer les conséquences.** Ne pas le montrer semble le plus sage. Shine refusera que le vieux et fragile rapport quitte les archives.

Recevabilité auprès des esprits Lion

Shine Toritaka a bien précisé qu'il ne fallait pas mettre en colère les esprits, de peur de voir ces derniers se transformer en Gaki. Il est clair que le rapport d'Areko les mettra en colère à cause de la trahison de leur sergent. Au besoin, Shine pourra le préciser aux PJ. Il faut donc trouver une solution pour expliquer aux esprits Lion que leur sergent ne reviendra pas et qu'ils peuvent partir pour Meido.

Solution : respect de la hiérarchie

Les esprits Lion sont loyaux. Ils obéissent aux ordres et respectent leur hiérarchie. Si le sergent a fait une erreur, c'est tout l'escadron qui a fait une erreur. Étant déjà morts, les esprits ne peuvent plus faire *seppuku* pour racheter la faute de leur sergent. Au besoin, **Art de la guerre / Intuition** ou **Connaissance : Clan du Lion / Intelligence ND10** informera le PJ sur l'état d'esprit de ces soldats.

Mais un gradé de rang supérieur à sergent, au minimum lieutenant (chui), qui désapprouve officiellement la trahison de Tatori, dégagera alors la responsabilité des soldats. Ces derniers n'auront plus aucune raison d'attendre leur sergent et pourront rejoindre Meido. Un PJ Lion, au minimum chui (Statut 5, *Ldb, p.95*), peut lui-même rédiger l'acte de désapprobation.

Partie 4 : Fin de la partie

Rencontre avec un haut gradé Lion

Identité du gradé

Les PJ sont actuellement à Shiro Toritaka. Ils doivent rapidement trouver un gradé Lion pour que ce dernier rédige un acte de désapprobation à l'encontre du sergent. Les PJ doivent se dépêcher car la Lanterne des Brumes ne protège plus les défunts soldats Lion d'une nouvelle attaque de Tosha.

À défaut de liens avec vos aventures personnelles, le chui Lion Amato est dans la région. Il est venu s'informer sur les esprits à Shiro Toritaka ou est en poste dans le Clan du Crabe au Château des Pics Fracassés (CB7). Il ne sera pas facile de s'entretenir avec lui, vu ses hautes responsabilités. Les PJ devront réussir un jet en **Sincérité (Honnêteté) / Intuition** ou **Art de la Guerre / Intuition**. Le ND varie en fonction de l'interlocuteur. En l'absence de précisions de la part des PJ, Amato sera un chui Lion non shugenja.

ND15 : un *chui* Lion non-shugenja.
+1 Aug. : un *chui* shugenja Akodo, Matsu ou Ikoma.
+2 Aug. : un *chui* shugenja Kitsu.
+3 Aug. : un *chui* shugenja Kitsu et Sodan-senzo (qui parle aux esprits).

Formuler la demande

La qualité de la présentation des PJ jouera pour beaucoup dans leur sérieux auprès du chui Lion. Une formulation soignée et réfléchie leur permettra d'obtenir l'acte de désapprobation à l'encontre d'Akodo Tatori. À l'inverse, si le chui considère que l'histoire des PJ est fantasque, il les renverra les mains vides.

Hélas ! Les éléments dont les PJ disposent sont très flous. Akodo Tatori et Bayushi Suneke sont absents des registres historique et militaire. Le canyon est inconnu des cartes. La validité du rapport du *doshin* Areko est discutable. Il n'y a donc ni blanc ni noir. L'ambiguïté du rapport oblige les PJ à prendre position vis-à-vis de Tatori. Le sergent a-t-il réellement trahi ou pas ? **Les PJ devront trancher en engageant leur honneur sans avoir la certitude de faire le bon choix**. Il se peut même que ce cas de conscience oblige les plus honorables à faire *seppuku*. Le chui sera également sensible à entendre l'urgence de la situation et à rédiger l'acte de désapprobation si les PJ s'engagent à savoir ce qu'il est advenu du sergent. Il n'est pas dupe de sa mort mais ne veut pas s'occuper de cette histoire si prestigieuse pour un simple sergent.

Eclairage de la Vallée des Esprits

Avant de retourner au canyon, les PJ feraient bien de contempler l'une des plus grandes beautés de Rokugan. Le soir venu, les Lanternes des Brumes illuminent de mille feux la Vallée des Esprits. Le spectacle est à couper le souffle et en fait oublier la dangerosité de la région.

Un PJ artiste se sentira inspiré. En réussissant un jet de **Méditation / Vide** ou **Connaissance : Royaumes Spirituels / Vide ND20**, il obtiendra **+1g0 pour son œuvre**. Les Augmentations accéléreront le temps de sa création. L'inspiration conduira l'artiste à travailler toute la nuit et au lever du jour il subira la Condition Fatigué (*Ldb*, p.89). Se reposer est un luxe que les PJ n'ont pas. Les Tosha peuvent absorber les esprits Lion d'un moment à l'autre.

Combat final

Les PJ réutilisent le portail et sont de retour dans le canyon enneigé, proche du Col de Beiden. Ils délivrent aux soldats défunts l'acte de désapprobation officiel à l'encontre de leur supérieur. Les esprits restent abasourdis par le comportement honteux de leur sergent mais sont soulagés de ne pas être associés à sa trahison. Ils s'apprêtent à rejoindre Meido, lorsque surgissent des Tosha derrière les brumes.

Les Tosha sentent que leur nourriture, c'est-à-dire l'ennui des soldats, est sur le point de leur échapper. Ils décident donc d'attaquer en force. Le combat de masse s'engage (*Ldb*, p.236).

Initiative !

Déroulement

Les Tosha ne sont pas des guerriers disciplinés. Leur nombre fait leur dangerosité. Pour refléter cet aspect et leurs capacités naturelles, considérez que les Tosha possèdent au premier Tour de bataille **8g4 en Art de la guerre. Chaque fois que le PJ dirigeant la bataille gagne un Tour, le nombre des Tosha diminue. En conséquence, le jet d'Art de la guerre des Tosha subit un malus cumulatif de -1g0. Le combat se déroule en Trois Tours de Bataille, deux Tours gagnants.**

Enfin, si les PJ n'ont pas purifié le cadavre de l'Oni, les Tosha vont chercher à en prendre possession. Il vous appartient de déterminer les circonstances exactes. La Souillure résiduelle du cadavre de l'Oni transformera quelques Tosha en un monstre plus puissant. Exemples : un revenant doté de l'Invulnérabilité (*Ldb*, p.329), un autre type de Gaki (*Ldb*, p.325. *Ennemis de l'Empire* p.249 pour l'o-toyo ou p.276), Lesser elemental terror of void (*Book of Void*, p.194).

Motivation des troupes

La qualité rédactionnelle du chui Lion est proportionnelle à sa connaissance du monde des esprits. Les esprits Lion le ressentent et seront plus ou moins motivés pour combattre les Tosha. Les jets des PJ lors du combat de masse final seront affectés de la manière suivante :

- ***Chui* non-shugenja :** Aucun bonus supplémentaire.
- ***Chui* shugenja Akodo, Matsu ou Ikoma :** Le PJ dirigeant la bataille bénéficie de **+1g0 à l'Etape Déclaration**.
- ***Chui* shugenja Kitsu :** Le PJ dirigeant la bataille bénéficie de **+1g0 à l'Etape Déclaration** et **+3 à l'Etape Evolution.**
- ***Chui* shugenja Kitsu et Sodan-senzo :** Le PJ dirigeant la bataille bénéficie de **+1g0 à l'Etape Déclaration, +3 à l'Etape Evolution** et **obtient à chaque Tour une Occasion héroïque de son choix**. Les autres PJ bénéficient de **+3 à l'Etape Evolution.**

Fin du combat

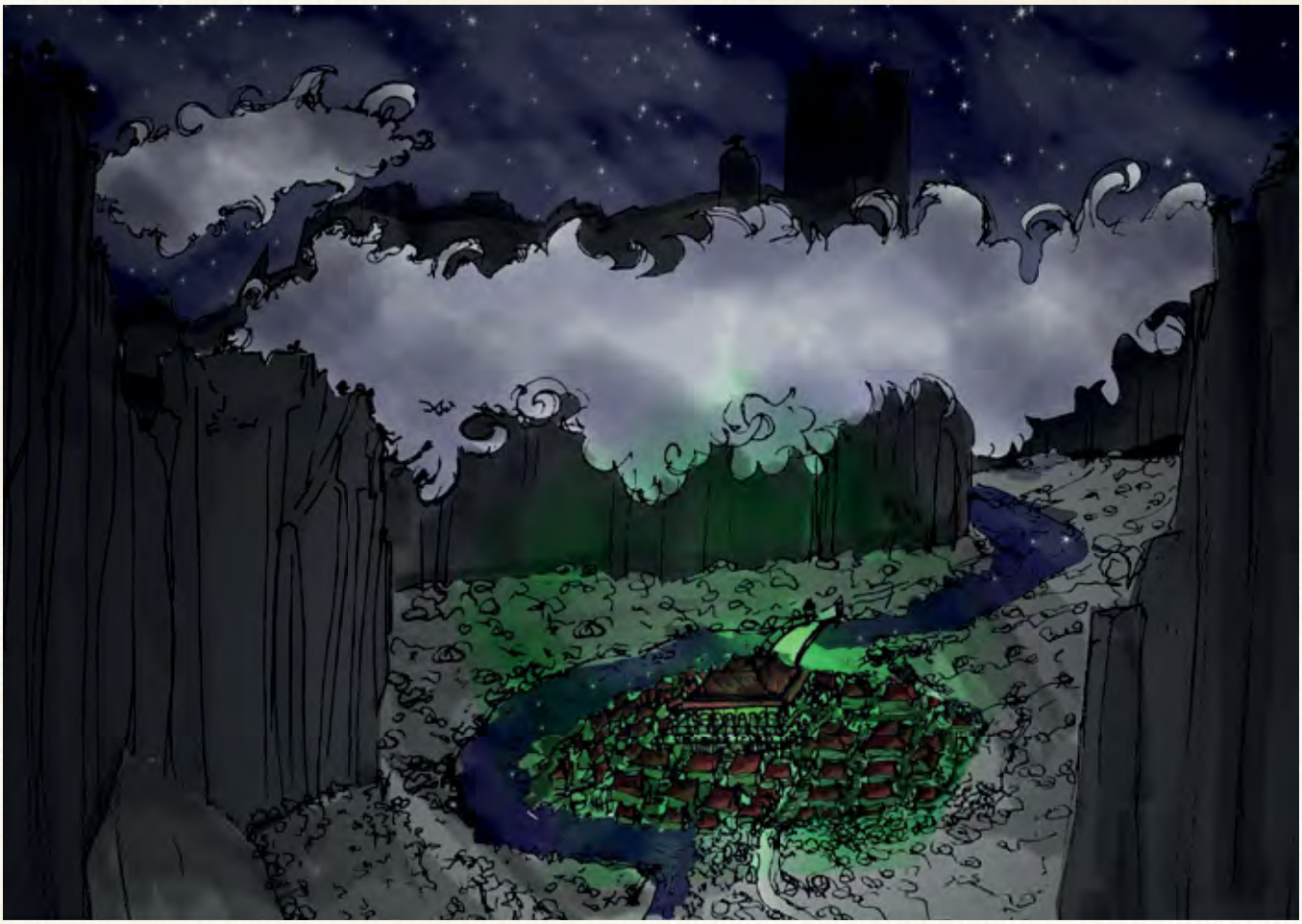
Les PJ gagnent

Seule la lassitude des défunts Lion les empêche de remercier chaleureusement les PJ. Les esprits honorent leur part du marché. Dans un faible sourire, ils rejoignent Meido.

Les PJ perdent

Les Tosha ont absorbé tous les esprits des défunts Lion. Ils vont dorénavant se nourrir sur les PJ. Sans les esprits Lion, ce nouveau combat est a priori une escarmouche.

Initiative !



Ill. Camille Simonnet

Au pire, fuir à Tani Hitokage à travers le portail magique est le meilleur moyen de sauver sa peau. Les Tosha prendront les PJ en chasse. Ils seront vaincus de l'autre côté par une patrouille Toritaka (vous pourriez même relancer l'Initiative pour un nouveau combat de masse).

Récompenses

Un signe + accorde des points. Un signe - retire des points. Augmentez ou diminuez la récompense si le signe est doublé. Les pages 91 à 95 et 300 du livre de base vous permettront de déterminer les points.

Points d'expérience	Gain
Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
Au moins un combat réussi contre les Gaki	+1 PE
Trouver soi-même une solution pour déresponsabiliser les esprits Lion	+1 PE
Découvrir et purifier le cadavre de l'Oni AVANT que les Gaki ne l'utilisent	+1 PE

Vertus et événements	Gloire	Honneur
La Lanterne n'est pas rendue	--	--
Avoir survécu et avoir perdu le combat de masse	0,3	
Avoir survécu et avoir gagné le combat de masse	0,6	
Trouver soi-même une solution pour déresponsabiliser les esprits Lion		+

Vertus et événements	Gloire	Honneur
Les esprits Lion rentrent en Meido	+	+
Tous les esprits Lion ont été absorbés par les Tosha	-	

Faveurs et rancœurs
Il est possible d'acheter les rares et précieux Glyphes d'exorcismes auprès de Shine Toritaka, dans la limite du raisonnable. 1 glyphe = 1 koku (*voir Clans Majeurs*, p.40). On part du principe que Shine n'est pas obligé de dépenser un Sort de Terre pour créer les glyphes. Ces glyphes exorcisent les personnes possédées par des fantômes
Shine Toritaka refuse que les PJ gardent la Lanterne des Brumes
Nombre d'importants samouraïs passent toute leur vie sans jamais avoir contemplé les plus grandes beautés de Rokugan, dont fait partie la Vallée des Esprits. Ce n'est plus le cas pour vos PJ. Qu'ils le notent sur leur feuille de personnage ! Le MJ est libre de leur attribuer un bonus, lorsque les PJ valoriseront leurs actions en invoquant la contemplation des Halos de la Vallée des Esprits. Un +1g1 au jet approprié, une fois par session de jeu, est correct.
Les PJ se sont-ils engagés à savoir ce qu'il est réellement advenu du sergent ? Si oui, vous pouvez soit écrire la suite de ce scénario pour un de votre cru ou le Magistrat de Jade Kuni Kazegi rédige un rapport au Clan du Lion avec les éléments récupérés

Partie 5 : Annexes

Gaki, Tosha

Le Tosha est un Gaki peu commun. Au lieu de se nourrir sur les êtres vivants, il préfère absorber les esprits prisonniers en Ningen-do. Les émotions négatives telles l'ennui ou l'impatience constitue son plat préféré.

Des théories avancent que le Tosha tire de ces émotions l'énergie nécessaire pour utiliser son célèbre contact apathique. Comme beaucoup de Gaki, il se nourrit aussi sur les êtres vivants, mais il a recours à cette alternative plus pour guérir de ses blessures que pour s'alimenter réellement.

Physiquement, ce Gaki ressemble à une larve humanoïde aux yeux globuleux et pendants. Les ombres mauves sous ses yeux lui font comme des cernes. Ses bras se terminent par des griffes et ses gestes paraissent lents.

Tosha : notes de création

L'invisibilité du Tosha pour surprendre les PJ dès le Round de surprise, sa bonne initiative, son fort potentiel d'attaque et son contact apathique lui garantissent d'affaiblir d'emblée les PJ. Son attaque vivifiante le maintient en bonne forme durant le combat et compense ses faibles dégâts et ND d'armure. Généralement dans L5A, mieux vaut frapper rapidement tous ses ennemis pour leur infliger des malus, provenant de l'augmentation du ND des Rangs de Blessure.

Mais au vu des capacités handicapantes du Tosha, il vaut mieux concentrer ses efforts sur un seul et même Tosha pour le renvoyer à Gaki-do. Disperser les attaques sur tous les ennemis n'est pas la bonne stratégie. Au bout de combien de Rounds les PJ le comprendront-ils ?

Un seul tosha est prévu pour être confronté à deux PJ de Rang 1 ou un PJ de Rang 2. Le MJ peut donc facilement moduler la difficulté. Les faibles dégâts du Tosha ont peu de chances de tuer instantanément les PJ. Le combat dure contre un tosha. Les PJ verront progressivement leurs Blessures et leur malus augmenter. Il faut une stratégie de combat coordonnée pour en venir à bout.

Rang : 2

Air : 3 Terre : 2 Feu : 4 Eau : 2

Initiative : 5g3.

Attaque :

- Griffes 6g4 (Complexe), ignore les armures physiques. Dégâts 3g2.

ND d'armure : 20

Blessures :

0-12 (+5) ;
13-24 (+10) ;
25-35 (+15) ;
36 (mort)

Réduction : 5

Ill. Anna « Tasia » Demarchi

- **Peur :** 2
- **Immortalité :** un Gaki ne peut pas être tué. Si sa forme physique est détruite, il se reforme à Gaki-do.
- Esprit.
- **Invulnérabilité Supérieure :** les Gaki sont immunisés contre les Sorts d'illusion et tous les Sorts, compétences et Techniques qui affectent l'esprit ou les pensées.
- **Contact apathique :** A chaque attaque réussie, la victime du Gaki doit réussir un Jet d'Opposition en Feu. Si raté, la victime n'a plus envie de se battre pour vivre. Pendant tout le prochain Round elle subira +10 au ND de tous ses jets. De plus, elle ne pourra plus utiliser les Postures d'Assaut et du Centre. L'apathie disparaît à l'étape de Réaction du Round suivant. C'est un effet de Fatigue.
- **Invisibilité.** Un Tosha peut devenir invisible au moyen d'une Action Gratuite, et peut également traverser les murs et objets inanimés lorsqu'il se trouve sous cette forme (mais pas les créatures vivantes). Il redevient visible dès qu'il attaque.
- **Attaque vivifiante :** A chaque attaque réussie contre un être vivant, le Gaki inflige ses dégâts et se nourrit sur sa victime. Il se soigne de 8 points de Blessures.
- **Absorption d'esprits :** Si le Gaki réussit son attaque contre un esprit, il l'absorbe aussitôt. Cette attaque demande toujours une Action Complexe.

La Lanterne des Brumes

La Lanterne des Brumes est un puissant *nemuranaï* fabriqué par la famille Toritaka. Un rituel secret donne à sa lumière verdâtre la capacité de repousser les esprits alentour et de protéger les vivants qui s'abritent à l'intérieur de son halo. Les Toritaka disposent ces *nemuranaï* tout autour de Tani Hitokage. Grâce à un autre rituel, les Lanternes des Brumes s'allument automatiquement dès la tombée de la nuit et s'éteignent dès l'aurore. Au crépuscule, leurs mille feux offrent une des plus grandes beautés à voir de Rokugan.

Même si la Famille Toritaka fait de sa priorité l'entretien de la barrière protectrice, il lui est difficile de la maintenir parfaitement hermétique. L'entretien coûte excessivement cher, demande beaucoup de temps, des connaissances poussées et une vigilance de chaque instant. De fait, les esprits trouvent des brèches et s'y engouffrent pour hanter Tani Hitokage. Selon les époques, le halo fut même affaibli, voire détruit. Ce fut notamment le cas en 1125, lorsqu'un Shuten Doji, un puissant esprit malfaisant invoqué par un rituel maho, parvint presque à anéantir le Clan du Faucon.

Un moyen aisé d'affaiblir la protection du halo lumineux est de briser la Lanterne des Brumes pour que sa lumière s'éteigne. Les esprits intelligents utilisent leurs éventuelles capacités d'interaction à distance pour renverser les lanternes afin qu'elles se brisent. Les Toritaka protègent donc leurs Lanternes des Brumes en les plaçant à l'intérieur de grands poteaux de bois ou de pierre évidés.

Néanmoins ce procédé à ses limites car il n'est pas toujours aisé de mettre en place ces poteaux à cause du relief ou du manque de ressources.

La Lanterne des Brumes ressemble à une grosse lanterne à capote dont les arceaux gris métallique maintiennent droit les vitres blanches. Le porteur s'en saisit par la solide poignée au sommet. Une pierre de jade surélevée est placée au centre de la lanterne, entourée d'une spirale de corde à brûler. La corde s'imbibe d'huile en plongeant dans la grande contenance du réservoir juste en dessous. De plus, grâce à un ingénieux système d'arrêt, l'huile ne se déverse pas si la lanterne est renversée par inadvertance.

Quand la corde brûle, sa lumière est réfléchie par la pierre de jade et le halo verdâtre irradie les environs de ses bienveillants effets magiques. À défaut de pierre de jade, il est également possible de se servir de la Lanterne des Brumes comme d'un objet ordinaire. Quand la Lanterne des Brumes est utilisée en dehors du cercle protecteur de Tani Hitokage, l'autonomie en huile se compte en heures au lieu de mois.

- **Activation.** Allumer ou éteindre la Lanterne des Brumes demande une Action Complexe. Le réservoir contient au maximum 4 h d'huile. Chaque heure d'huile versée dans le réservoir coûte 1 koku.
- **Effets.** Dans un rayon de 9 m, la lanterne éclaire normalement et révèle toute invisibilité. Les individus à l'intérieur du halo verdâtre bénéficient de +5 contre les effets de Peur et d'Intimidation. S'ils ont au moins 5 en Honneur, leurs attaques physiques sont considérées comme ayant la propriété Jade. Les esprits en dehors du halo doivent réussir un **Jet de Feu ND 20** pour pénétrer à l'intérieur.

  Si un esprit se retrouve involontairement à l'intérieur (si par exemple un PJ s'avance vers lui à son Tour), il doit réaliser un nouveau jet au début de son Tour et conserver ce résultat. En cas d'échec, il fuit. L'esprit peut néanmoins user de capacités à distance pour atteindre les personnes protégées par le halo.

Ill. Jean-Baptiste «Arnolfo» Philibert

La Lanterne des Brumes est un objet de « taille moyenne ». Elle occupe complètement la main de son porteur, si ce n'est les deux pour l'allumer ou l'éteindre. En combat, le porteur subit les désavantages du combat à deux armes (*Ldb*, p.141). Le *nemuranaï* ne peut pas servir d'arme. De plus, il pourrait se briser en cas de choc. Dans le cadre d'un Jet d'Incantation, le porteur subit une Augmentation sans effets à son jet. Le MJ est libre de varier les malus liés à l'encombrement du *nemuranaï*.

- **Fabrication.** Les Toritaka conservent le secret de la fabrication de leur précieux *nemuranaï*. Les Kuni sont les plus enclins à être mis au courant de ce secret, au vu des intérêts communs des deux familles.

  L'artisan devra se munir d'un doigt de jade, d'huile, de corde à brûler, de plaques de métal et de vitres. Au bout de trois mois de fabrication, il devra dépenser 3 Points de Vide qu'il récupérera après une semaine de repos. Un jet réussit en **Artisanat (Lanterne des Brumes) / Intelligence ND30** réalisera parfaitement la structure de la lanterne. Un jet réussit en **Connaissance : Royaumes Spirituels / Vide ND30** insufflera à la pierre de jade les propriétés magiques du *nemuranaï*.

  Chaque Augmentation en Connaissance : Royaumes Spirituels augmentera de +5 le ND pour les esprits qui voudront pénétrer dans le halo. De base, le ND est fixé à 20. Avec des Augmentations aux jets appropriés, l'artisan peut créer un *nemuranaï* plus puissant (à l'appréciation du MJ).

  Le MJ est libre d'apprécier les conséquences de l'échec à un ou aux deux jets. Généralement un échec en Artisanat (Lanterne des Brumes) demandera à retravailler la lanterne en elle-même, tandis qu'un échec en **Connaissance : Royaumes Spirituels** amoindrira les propriétés magiques.
- **Prix.** Généralement, un *nemuranaï* ne s'achète pas. Il s'obtient par faveurs, héritage, heureux hasard… ou vol. 500 koku sont un minimum pour une Lanterne des Brumes classique, avec une réserve d'huile pour 4 h et un ND de 20 contre les esprits.

#5 Les tourments de l'âme

Voici quelques éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

But de l'aventure

Kakita Notara est un esprit perverti et perdu qui cherche le chemin vers Meido. Elle pense à tort réussir en accaparant l'âme de son beau-frère mourant. Les PJ devront sauver ces deux âmes et d'autres supplémentaires.

Impliquer les PJ

Le Magistrat de Jade Kuni Kaze Ji reçoit des rapports inquiétants depuis plusieurs semaines au sujet d'un esprit. Celui-ci a été aperçu sur l'ensemble du territoire de la Grue, principalement aux alentours des écoles de duellistes iaijutsu. Cet esprit provoque en duel des jeunes femmes duellistes. Sa rapidité lui a toujours conféré de frapper en premier, avant de disparaître l'instant d'après.

Mais son art du iaijutsu est si brutal qu'une seule frappe a suffi à tuer net six adversaires. Les survivantes auront besoin de longs mois de convalescence pour guérir de leur profonde entaille. Le surnom du Trancheur Bleu pour désigner cet esprit s'est rapidement répandu au sein des écoles iaijutsu. Certains élèves veulent l'affronter pour avoir l'orgueil de le vaincre en premier, d'autres le craignent.

Kuni Kaze Ji convoque les PJ et leur demande de stopper cet esprit sanguinaire.

PJ Grue

Voici deux accroches pour impliquer un PJ Grue dans ce scénario.

Une connaissance du PJ a été victime du Trancheur Bleu. L'honneur du PJ le pousse à en apprendre plus sur les circonstances qui ont amené le Trancheur Bleu à s'en prendre à l'un de ses proches.

Le PJ est un duelliste Kakita. Son sensei l'envoie aider la Magistrature de Jade pour stopper cet esprit. En secret, il espère que son élève sera le premier à battre le Trancheur Bleu. Le prestige de son école en serait augmenté (cette accroche peut aussi servir pour n'importe quel PJ de n'importe quel Clan. Seul le iaijutsu compte).

Partie 1 : Auparavant

Samouraï Notara : entre le devoir et l'amour

Jalousie de Notara

Kakita Notara est la petite sœur de **Kakita Mineko**. Toutes deux furent formées à l'Académie Kakita, Notara comme duelliste et Mineko comme artiste. Durant leur scolarité, Notara rencontra le séduisant **Kakita Hocho**, formé comme artiste. Notara se projetait déjà à son bras lors de la cérémonie récompensant les élèves pour la réussite de leur gempukku. Timide par nature, elle cacha même à sa grande sœur ses amoureuses pensées sur Hocho.

Lors de son gempukku, Notara arriva dernière aux épreuves de duel. Elle réussit tout de même son gempukku grâce aux autres épreuves. Malheureusement, tandis que Mineko et Hocho avaient correctement réussi leur gempukku, Notara subit la colère de son sensei. Le soir même du grand bal, le sensei l'envoya se battre en duel. Notara se savait privée de la fête et de la possibilité de faire le premier pas vis-à-vis de Hocho. Peut-être fut-elle plus motivée pour remporter le duel afin de rejoindre au plus vite le bal et Hocho ? À sa grande surprise, elle eut le déclic de toutes les leçons passées et remporta le duel.

Quand elle arriva au bal, elle vit sa sœur au bras de Hocho. Elle comprit à leur regard qu'une idylle naissait entre eux. Un an plus tard, Hocho et Mineko se marièrent. À cause de sa timidité naturelle, de son respect pour sa sœur et des normes sociales, Notara dut se taire à jamais sur ses sentiments inavoués. Elle développa envers sa sœur une sourde jalousie.

Frappe karmique

Tarasu était un samouraï. Ses origines, son nom de famille, sa vie et son œuvre ont peu d'importance pour le scénario. Ces blancs volontaires vous permettront d'utiliser Tarasu comme bon vous semble.

Pour les besoins de l'aventure, Tarasu et Notara s'affrontèrent dans un banal duel légal. Le duel eut lieu au crépuscule sur les terres Grue. Le résultat fut une frappe karmique (*Ldb*, p.87). Dès lors, les âmes de Notara et de Tarasu furent liées mais ni l'un ni l'autre ne le sut.

Esprit Notara : Koku no seishin

Notara vécut de longues années après son duel contre Tarasu. Elle mourut vingt ans plus tôt, légèrement après sa soixantième année. Elle fut priée correctement par la famille pour son repos. La famille possède une copie en règle des obsèques de Notara.

Jusqu'à sa mort, Notara a conservé une sourde rancune envers sa sœur. Pour elle, sa propre sœur avait volé ses sentiments d'adolescente et jamais elle ne réussit à guérir de cette blessure. Quand elle arriva à Meido pour être jugée, un esprit mauvais (Oni) lui fit une proposition malsaine. Si elle acceptait la Souillure, elle pourrait retourner à Ningen-do et assister aux derniers instants de vie de Hocho. À la mort de celui-ci, l'Oni marierait son âme à celle de Notara et ainsi ils seraient liés pour toujours. Notara céda à la tentation et revint à Ningen-do sous la forme d'un Koku no seishin (voir Annexes et Ennemis de l'Empire p.251).

Actuellement, Hocho est sur le point de mourir. Notara est à son

Ill. Charlotte « Myss CC » Legay

chevet et utilise ses pouvoirs pour affaiblir sa rivale de sœur. Mineko est alitée dans une autre chambre et dans l'incapacité de communiquer. Même soulever une plume pour écrire lui est impossible.

À cause de la Souillure et de son aveuglement, Notara pense qu'en absorbant l'âme de Hocho au moment de sa mort, elle rejoindra la Voie Céleste et que l'Oni les mariera.

La famille et les amis des deux sœurs n'ont pas conscience du danger que représente Notara. La famille est au contraire très fière que l'esprit vienne leur rendre visite en ces moments douloureux.

Tarasu, le Trancheur bleu

Comme Notara, Tarasu est décédé. À Meido, Emma-O le jugea et l'informa que son âme était liée à celle de Notara. Pour son propre salut, Tarasu doit empêcher l'âme de Notara d'absorber celle de Hocho. Emma-O a renvoyé Tarasu en Ningen-do à cette fin.

Comme tant d'esprits, Tarasu n'a plus toute sa tête. Ses souvenirs associés à Notara sont flous : une duelliste Kakita, dernière du classement iajustsu pour son gempukku et un duel au crépuscule conclu par une frappe karmique.

Tarasu affronte donc au crépuscule toutes les duellistes arrivées un jour dernières au classement, dans l'espoir de retrouver Notara. Dans sa tête perturbée, un nouveau duel avec elle se conclura forcément par une autre frappe karmique puisque leurs âmes sont liées. Le problème c'est qu'avec sa force d'esprit, il tranche net les duellistes ou les blesse grièvement, laissant un sillage de sang derrière lui. À cause de son apparence bleutée et de son style brutal, les rumeurs lui ont donné le surnom de Trancheur Bleu.

Partie 2 : Des vies bousculées

Rapport des *yoriki*

À la Magistrature de Jade, Kuni Kaze Ji informe les PJ de leur mission (voir Impliquer les PJ). Il leur remet les rapports des *yoriki* au sujet du Trancheur Bleu et attend leur retour.

Un Jet de Iaijutsu / Intelligence est nécessaire pour dépouiller les rapports.

ND15 : Les victimes sont toutes des femmes duellistes Kakita. Les duels ont tous eu lieu au crépuscule au cours du dernier mois. L'âge des victimes varie de l'obtention du gempukku jusqu'à l'âge où le samouraï cesse de se battre. Depuis une semaine, le Trancheur Bleu sévit dans la région de Takaoka.

+1 Aug. : Les victimes rapportent que même si les duels n'ont rien eu d'officiel, les règles ont toujours été respectées. Sitôt qu'elles ont perdu, l'esprit a disparu l'air triste.

+2 Aug. : Les victimes sont toutes arrivées dernières au classement iaijutsu le jour de leur gempukku. Certaines ont quand même obtenu leur gempukku grâce aux autres épreuves, d'autres non.

+3 Aug. : Kakita Lyana habite Takaoka et est la seule à correspondre aux critères de sélection du Trancheur Bleu.

Ashigaru pressés

C'est le crépuscule. En entrant dans Takaoka, les PJ croisent deux *ashigaru* au pas de course qui leur indiquent la Magistrature entre deux souffles. Les *ashigaru* s'éloignent en direction du quartier du Temple sans répondre à d'autres questions. L'un d'eux dit à l'autre : « nous devons prévenir Yabu qu'un duel non autorisé entre l'esprit de Notara et Kakita Lyana a lieu au Parc de la Contemplation ». Un passant tardif renseignera les PJ sur l'emplacement de ce parc, situé à quelques pâtés de maisons de la Magistrature de Takaoka.

Les PJ vont-ils en premier à la Magistrature ou au parc ?

Lire d'abord « *La confusion dans les esprits* » puis pour :

- **La Magistrature**, aller à « *Rapport des autorités* ».
- **Le Parc de la Contemplation**, aller à « *Duel au Parc de la Contemplation* ».

La confusion dans les esprits

La frappe karmique a lié les âmes de Tarasu et de Notara. Leurs signatures spirituelles (apparence, émanation magique, etc.) sont identiques. Les villageois de Takaoka n'ont pas encore connaissance des rumeurs concernant le Trancheur Bleu mais ils savent que depuis trois mois l'esprit de Notara habite la maison de sa sœur Mineko. Pour les PJ, c'est l'inverse : ils connaissent l'existence du Trancheur Bleu mais pas celle de Notara.

L'amalgame entre les deux esprits jettera la confusion dans la tête des PJ. **La première difficulté du scénario est de comprendre qu'il y a bien deux esprits distincts, à l'apparence identique.**

Les PJ devront se souvenir du contenu des rapports des *yoriki* et des dires de Kuni Kaze Ji. Les vagues de duels sanglants ont commencé un mois plus tôt dans les terres Grue et d'après les villageois de Takaoka, l'esprit de Notara habite en ville depuis trois mois.

À ce stade de l'aventure, le recoupement entre les dates et les lieux des duels présentent trop d'incohérences pour justifier la présence d'un seul et même esprit. Cette piste est pour l'instant la seule permettant aux PJ d'y voir clair… s'ils font preuve d'esprit.

Il existe une autre solution pour confirmer la présence des deux esprits : tester la Souillure de chaque esprit rencontré. En effet, l'esprit de Notara est Souillé alors que le Trancheur Bleu non. Mais pourquoi un PJ agirait-il de la sorte ?

Ni les rumeurs ni les rapports des *yoriki* ne font état de Souillure. Les convenances sociales dictent le respect des ancêtres et la confiance qui leur est accordée. Même un PJ Chasseur de Sorcières Kuni paranoïaque devrait d'abord se poser la question de l'honneur à perdre s'il teste l'esprit de Notara qui est accepté par sa famille, avant d'aborder la question du pragmatisme.

Suivant leurs décisions, les PJ peuvent tout d'abord rencontrer le Trancheur Bleu (non Souillé) puis l'esprit de Notara (Souillé). Les deux étant en apparence identiques, pourquoi donc refaire le test à la Souillure si la première fois (sur le Trancheur Bleu), il s'est révélé négatif ?

Enfin, la Souillure de Notara n'est pas une Souillure active. Elle représente davantage les tourments intérieurs du Koku no seishin pour avoir été arrachée de force à Meido qu'une véritable volonté de détruire Rokugan ou de corrompre ses habitants.

Rapport aux autorités

Samui Takagi est le Magistrat de Takaoka et Yabu est son *hatamoto*. Ils entendent le rapport des *ashigaru* et n'en croient pas leurs oreilles. Pour eux, un ancêtre ne peut pas se lancer dans un duel illégal. Qui plus est, Kakita Lyana est une samouraï calme et sans histoires. Il doit s'agir d'un malentendu. Takagi demande aux PJ de l'accompagner chez Kakita Lyana pour l'interroger.

Si les PJ font un léger détour par le Parc de la Contemplation, le lieu est dorénavant désert. Le duel est terminé. Lyana est rentrée chez elle panser son bras, après sa défaite contre le Trancheur Bleu.

Duel au Parc de la Contemplation

Le Parc de la Contemplation est silencieux et les promeneurs sont rares en cette fin de journée. Dans la lumière orangée, un esprit bleuté et une duelliste Kakita se font face. Les PJ n'ont aucune autorité pour interrompre le duel, même s'il s'agit d'un duel illégal. S'ils le font, ils perdront de l'Honneur. En revanche, ils peuvent être témoins. Le duel a lieu dans les règles, au premier sang. Aucun des deux adversaires ne consentira à discuter avec les PJ avant le duel.

Le Trancheur Bleu porte un masque blanc à l'aspect neutre. Ses longs cheveux retombent gracieusement sur son kimono asexué et sa voix est monotone. Son katana est exempt de tout môn et son art du iaijutsu est très commun. En somme, il est impossible d'identifier par son apparence l'origine mortelle de cet esprit. Le Trancheur Bleu dégaine le premier et entaille profondément le bras de son adversaire. L'instant d'après, il disparaît en marmonnant : « Toujours pas elle ».

Lyana a du mal à rengainer son katana à cause de sa blessure. Amère, elle s'en retourne chez elle panser son bras. Les PJ devront faire preuve de diplomatie pour la questionner (**Sincérité (Honnêteté) / Intuition ND20**).

Kakita Lyana

Kakita Lyana est la fille de Kakita Uzeru, le paysagiste urbain de Takaoka. Uzeru a rénové le Parc de la Contemplation. Lyana a environ vingt ans et elle vit avec son père. À son grand regret, elle fut formée dans une école de duelliste au lieu d'une école d'artiste. Lors de son

Ill. Chantalle Grummet

gempukku, elle arriva dernière à l'épreuve de duel. Grâce aux autres épreuves, elle obtint son gempukku.

Artiste contrariée, elle se rend souvent au Parc de la Contemplation en quête d'inspiration pour formuler ses pensées et composer des haïku. Elle couche ensuite ses écrits sur du papier épais qu'elle noue autour des bouquets de fleurs de son père. La délicatesse de sa plume est telle que beaucoup de clients de la boutique la prennent pour une courtisane ou une artiste. Lyana et son père se gardent bien de les contredire de peur d'évoquer la honte au résultat du duel. Lyana est une duelliste correcte, mais elle ne recherche pas la compétition comme tant d'autres duellistes.

L'entaille de Lyana est profonde et aura besoin d'au moins trois mois de guérison. Elle livrera les informations suivantes :

- Elle était au Parc de la Contemplation pour composer un haïku quand « l'esprit de Notara » (le Trancheur Bleu) la provoqua gratuitement. Elle n'a pas offensé la famille de Mineko et ne comprend rien à ce duel. Contre **Sincérité (Honnêteté) / Intuition ND20**, Lyana avouera sa honte d'être arrivée dernière pour son gempukku. C'est par ce biais que « l'esprit de Notara » l'a provoqué. Lyana n'avait pas d'autre choix que de relever le défi pour défendre son honneur.
- L'esprit de Notara habite depuis trois mois la maison de sa sœur Kakita Mineko. Le beau-frère de Notara, Kakita Hocho, est mourant. La famille est ravie d'avoir un ancêtre à la maison. Mineko doit être constamment au chevet de son mari Hocho car on ne la voit plus (en fait Mineko est alitée et très affaiblie car sa sœur absorbe ses forces).
- Chaque matin, l'esprit de Notara se rend au Mémorial avec Kakita Nuni, sa petite nièce. Toutes deux méditent avant de rentrer chez Mineko.
- Son duel avec « Notara » marque la première « interaction » de Notara en trois mois avec quelqu'un d'autre que sa famille.

Prière matinale au Mémorial

Notara et sa nièce Nuni

Le Mémorial est un petit lieu de recueillement ordinairement peu fréquenté. Il est administré par le moine Kowa, personnage connu pour se parler à lui-même. Kowa est en fait un ancien et puissant shugenja Lion qui parle aux esprits (Sodan-senzo). Le Mémorial jouxte le temple de Takaoka.

En revenant à Ningen-do, Notara s'est prise d'affection pour sa jeune nièce et réciproquement. Elle pense qu'en priant ses ancêtres chaque matin au Mémorial, elle retrouvera le chemin de la Voie Céleste. Elle croit aussi qu'éduquer sa jeune nièce Nuni sur la façon de prier l'aidera à obtenir un karma positif. Elle est aveuglée par la malédiction du Koku no seishin et n'a pas conscience que ses tentatives pour retrouver la Voie Céleste sont vaines. Sa famille est ravie de l'initiative de Notara pour l'éducation de sa nièce. Pour elle, il n'y a rien de mieux que l'accompagnement d'un ancêtre pour prier comme il faut.

La présence de Notara attire une foule de samouraïs plus ou moins pieux. Tous aimeraient dialoguer avec Notara mais ils ont compris au bout de trois mois que Notara ne leur adresserait pas la parole. Ils épient les rares mots échangés entre Notara et sa nièce dans l'espoir d'entendre quelques paroles de sagesse.

Le moine Kowa

Lors de l'arrivée de Notara, la famille a demandé conseil auprès de Jo, le moine supérieur du temple, sur la manière de se comporter avec elle. Kowa fut désigné comme l'interlocuteur privilégié. Avec le temps, les ancêtres révélèrent à Kowa la Souillure de Notara.

Mais en même temps, ils le mirent en garde de ne pas tuer cet esprit au risque « de détruire son âme ainsi qu'une autre âme innocente ». Les mots des ancêtres sont énigmatiques car ils n'identifient pas eux-mêmes clairement la nature de Notara et sa relation karmique avec Tarasu. Ils sentent simplement que Notara « n'est pas comme nous » car cette dernière est souillée.

Quand Notara se rend au le Mémorial, Kowa en profite pour rendre visite à Mineko. Depuis deux mois, il place discrètement sous le lit de Mineko un doigt de jade, en attendant d'en découvrir davantage. Il renouvelle régulièrement le doigt de jade car ce dernier noirci, preuve de la Souillure de Notara. Kowa n'a parlé de la Souillure de Notara qu'à Jo. Il ne veut pas affoler la famille de Mineko, qui encense la tante, sans avoir de solution à leur proposer pour sauver Notara.

Partie 3 : Au chevet

Pendant que Notara est au Mémorial, c'est le moment idéal pour interroger sa famille. Les PJ obtiendront facilement l'adresse de la maison de Mineko, soit de par les registres à la Magistrature de Takaoka, soit en interrogeant à Kowa. Kowa est d'ailleurs curieux de voir à l'œuvre des *yoriki* de Jade. Il les présentera aux filles de Mineko, Kakita Sakori et Kakita Yukata, et se taira sur ce qu'il sait.

Le quartier des nobles à Takaoka est une petite île au cœur de la ville. On y accède uniquement en barques. La maison de Mineko est confortable, sans être extravagante.

Kakita Sakori accueillera Kowa et les PJ autour d'une tasse de thé. C'est l'occasion de transmettre aux PJ la situation dans la maisonnée de Mineko. Pendant que les PJ discutent avec la famille, Kowa prodigue des soins à Mineko. Il ferme la porte de la chambre derrière lui, vérifie la progression de la Souillure sur le doigt de jade, change les linges de Mineko puis il ressort. Il rassure Sakori et Yukata sur l'état stable de leur mère et prend congé.

Kakita Sakori et Kakita Yukata, filles de Mineko et de Hocho

Femmes d'une quarantaine d'années, Sakori et Yukata sont au chevet de leur père depuis quatre mois. L'éducation d'un samouraï est formatée pour respecter les ancêtres. Sakori et Yukata sont donc fières d'avoir leur tante Notara auprès d'elles en ces instants difficiles. Elles assimilent sa présence à leur piété et à leur âme noble de samouraï. Elles traversent la vieillesse naturelle de leur père avec stoïcisme, ne pouvant lutter contre l'ordre naturel des choses.

Elles sont en revanche tristes du déclin soudain il y a deux mois de leur mère Mineko. Les filles interprètent cette chute comme le lien amoureux entre leurs parents. Pour elles, Mineko va être séparée de son mari et elle se laisse mourir. Il ne leur viendrait jamais à l'idée de penser que c'est la faute de Notara, un mois après Notara arrive et encore un mois après, leur mère décline son arrivée. La présence d'un ancêtre chez soi est forcément bénéfique…

Sakori est venue sans son mari et avec sa fille Nuni, âgée de 10 ans. Yukata est venue avec son mari Vun et son fils aîné Dasoke, âgé de 14 ans.

Kakita Vun, mécène et mari de Yukata

Vun est un mécène pour artiste. Il avait d'ailleurs voulu financer Isawa Hasori mais la proposition de Shiba Sakori était plus intéressante que la sienne (voir ***Scénario #3***). Il ne refusera pas de discuter mécénat avec un PJ intéressé mais il préfère rester aux côtés de sa femme pour le moment.

Il a une légère gêne à l'évocation de Notara. Il n'ose pas en parler à cause des tabous relatifs aux ancêtres. Contre un Jet de **Courtisan (Manipulation)** ou **Sincérité (Honnêteté) / Intuition ND20**, Vun dira aux PJ qu'il trouve Notara très autoritaire. Quand Mineko commença à aller mal, il alla la voir. Notara entra dans une colère noire et défendit à quiconque de pénétrer dans la chambre, prétextant qu'elle seule avait le droit de s'occuper de sa sœur. Elle ordonna même que Hocho et Mineko soient installés dans des chambres séparées.

Il fallut l'intervention de Kowa pour faire comprendre à Notara que Mineko avait toujours des besoins humains (manger, boire, dormir, se laver…). Notara accepta que Kowa aille rendre visite à sa sœur pour donner le change. Elle ne veut pas que sa famille découvre qu'elle absorbe la vitalité de Mineko. De toute façon, Hocho va bientôt mourir, son mariage avec lui est proche et sa sœur est hors circuit depuis plus d'un mois. Elle n'a donc que faire des préoccupations d'un moine pour sa sœur et sous-estime Kowa.

Kakita Okori, amie confidente de Notara

Okori est l'une des plus vieilles amies de Notara et connue de la famille. Âgée d'environ 80 ans, elle recouvre toujours ses épaules d'un épais châle en laine bleue. Elle est la mieux placée pour parler de la vie de Notara. Elle n'est au courant de rien au sujet de la frappe karmique entre Notara et Tarasu.

- Notara a toujours été responsable. Même lorsqu'elle perdait ses duels, elle reconnaissait ses défaites. Avec le recul, Okori se rend compte que Notara préférait surtout défendre l'honneur des femmes bafouées. Notara réussit avec plus ou moins de succès.
- Notara ne s'est jamais mariée, malgré les prétendants. Elle rendait fous ses parents qui au bout d'un temps et de faveurs gaspillées, ont abandonné l'idée de la marier.
- Les obligations familiales ont éloigné les deux sœurs mais elles restaient en contact (Notara ne voulait pas subir la vue de voir Hocho et sa sœur ensemble).
- Si les PJ insistent pour connaître des événements particuliers de la vie de Notara, ils devront réussir un Jet en **Courtisan (Manipulation)** ou **Sincérité (Honnêteté) / Intuition ND20**. Okuri révélera alors que Notara était arrivée dernière lors de l'épreuve de duel pour son gempukku. Elle se rappelle que son sensei l'avait puni et ne se souvient plus du reste.

Asahina Baryo, meilleur ami de Hocho

Asahina Baryo est le plus proche ami de Hocho. Ils se sont connus 10 ansAsahina Baryo est le plus proche ami de Hocho. Ils se sont connus 10 ans auparavant lors de la soirée annuelle des vendanges, organisée par Takagi. À cette occasion, ils avaient goûté la nouvelle cuvée d'alcool de prunes de Takaoka. Les deux samouraïs se sont trouvé des passions communes sur la qualité des alcools, la vertu de la Courtoisie et les romances amoureuses réelles ou fictives.

Baryo est le mieux placé pour parler de la vie de Hocho.

- Hocho se maria avec Mineko un an après le bal donné lors de l'obtention de leurs gempukku respectifs. Pour Hocho, il n'y avait pas de plus bel exemple de l'expression de Benten, la Fortune de l'Amour romantique, dans son cœur et dans celui de Mineko.
- Hocho a toujours été un mari loyal. Ses deux filles sont sa plus grande fierté.
- Si les PJ insistent pour connaître les événements particuliers de la vie de Hocho, ils devront réussir un Jet en **Courtisan (Manipulation)** ou **Sincérité (Honnêteté) / Intuition ND20**. Hocho dit un jour en plaisantant à Baryo que « finalement, Benten l'avait guidé vers la bonne sœur ». Baryo a un peu honte d'en parler de peur de faire passer son ami pour un bourreau des cœurs. En réalité, il ne s'agit que d'élans normaux du cœur entre deux femmes agréables.

Hocho et Mineko, les parents

Chambre de Hocho

Les filles ouvrent la chambre de Hocho aux PJ. La chambre nuptiale est décorée avec goût. Du mobilier aux essences rares et de jolis tissus répondent harmonieusement aux tatamis clairs. La bibliothèque présente derrière ses vitres du bas des alcools de grande qualité et sur ses étagères du haut sont enroulés des parchemins philosophiques et intellectuels. La garde-robe est impeccable.

Hocho respire faiblement sous son futon. Ses pensées n'appartiennent qu'à lui, de même un paysage inconnu qu'il regarde de ses yeux presque vides.

Ill. Chantalle Grummet

Chambre de Mineko

On apprend aux samouraïs qu'aller contre la volonté d'un esprit n'est jamais une bonne chose. Les PJ devront négocier fermement au moyen d'un jet en **Courtisan (Manipulation)** ou **Sincérité (Honnêteté) / Intuition** ou **Médecine / Intelligence ND25** pour accéder à la chambre de Mineko.

Mineko a été placée dans la chambre d'amis sur le conseil (l'ordre dirait Vun) de Notara. La chambre est accueillante et a moins de caractère que les autres pièces pour ne froisser personne.

Le Déchirement vital de Notara (voir fiche du Koku no seishin) sur l'Anneau d'Air de sa sœur empêche toute forme de communication à cette dernière depuis deux mois (ex. : hochement de tête, tenir une plume, petits sons d'approbation ou de désapprobation, etc.).

En revanche, Mineko est parfaitement consciente de son environnement et de ce qui lui arrive. Tous les jours, Notara absorbe l'énergie vitale de sa sœur interdisant à cette dernière toute communication. Notara est tellement sûre d'elle qu'elle a chuchoté son plan à l'oreille de sa rivale de sœur, se délectant de son regard effrayé. Elle ne veut pas tuer Mineko. Elle veut la faire souffrir autant qu'elle a souffert la nuit du bal, en voyant Hocho lui échapper.

Des Sorts pour lire dans les pensées de Mineko pourraient être un maigre palliatif au dialogue. Un Jet d'Opposition en Air entre Notara et le PJ shugenja du Sort devrait être demandé pour représenter l'emprise de Notara sur sa sœur.

Les PJ obtiendront des informations supplémentaires en réussissant les jets suivants.

- **Médecine / Intelligence ND15** : Les fonctions vitales de Mineko ne sont pas atteintes. L'état de Mineko est stable et n'est pas d'origine naturelle. Cet état remonte à deux mois.
- **Art de la magie / Intelligence** ou **Connaissance : Royaumes Spirituels / Intelligence ND15** : L'Anneau d'Air de Mineko est anormalement faible, d'où son impossibilité de communiquer.
- **Enquête (Fouille) / Perception ND15** : Les PJ découvrent un doigt de jade sous le futon de Mineko. Le doigt est légèrement noirci, preuve de Souillure.
- **Connaissance : Outremonde** ou **Maho / Intelligence ND10**, le doigt de jade se noircit lentement. La corruption est donc faible et le doigt sera complètement noirci dans deux jours.

Parler de la Souillure ?

Si les PJ révèlent à la famille la présence du doigt de jade noirci, la famille sera stupéfaite et accusera d'emblée Kowa de souiller l'âme de Mineko. Elle pensera que Notara veille sur sa sœur et a placé là un doigt de jade pour la protéger. Elle comprend alors mieux pourquoi il ne faut pas s'approcher de la chambre : pour ne pas être Souillé. Seule Notara peut pénétrer dans la pièce puisqu'en tant qu'ancêtre, elle est pure…

En somme, la famille sera sourde à tous les raisonnements logiques des PJ. L'éducation hermétique d'un samouraï n'a pas que du bon. Les PJ devront alors éclaircir cette histoire auprès de Kowa. C'est leur rôle de *yoriki* de Jade.

Glyphes d'exorcisme Toritaka

Les PJ auront peut-être récupéré des glyphes d'exorcisme Toritaka au cours du scénario #4. L'utilisation d'un glyphe sur Mineko aura deux effets.

Le premier, mettre en colère Notara. Celle-ci apparaîtra quelques minutes après, abandonnant Nuni au Mémorial. Elle ordonnera aux PJ de quitter immédiatement la maison. Au besoin, elle ordonnera aux filles de Mineko de chasser les PJ. Vun, la mine baissée, regardera les PJ d'un air « Je vous l'avais dit ».

Le second, rompre le lien de Déchirement vital (voir en Annexes la fiche du Koku no seishin) entre Notara et Mineko. Lors de la grande scène finale dans la chambre de Hocho, Mineko s'expliquera avec sa sœur. Les PJ ne peuvent pas rêver de meilleure fin et de meilleure utilisation de leur équipement.

Partie 4 : Chacun passe à l'action

L'enchaînement des deux scènes suivantes est libre car il dépendra des choix des PJ. Il vous est proposé dans un ordre où les PJ ont réussi à recueillir toutes les informations.

Kowa

Kowa est au Mémorial. Il est prêt à discuter avec les PJ et refusera de se soumettre au test de la Souillure. Il pardonne aux PJ cette insulte et pour prouver sa bonne foi, il partagera ses recherches sur la santé de Mineko.

Kowa se taira à propos du fait qu'un esprit lui a révélé la Souillure de Notara. En effet, vu la situation, les PJ pourraient demander quel est cet esprit, comment Kowa peut-il être certain que l'esprit ne le berne pas comme Notara berne sa famille, etc. Kowa ne veut pas révéler qu'il est un puissant Sodan-senzo. C'est un moine dorénavant. De plus, l'Empereur a décrété il y a plusieurs siècles que les preuves magiques étaient irrecevables (*Ldb*, p.48) car manipulables par de puissants shugenja, dont fait partie Kowa.

Kowa dira que son « intuition » (pour ne pas faire de tort aux esprits) l'a amené à reconnaître la Souillure de Notara. Il a placé un doigt de jade sous le futon de Mineko afin de la protéger de l'influence malsaine de sa sœur. Son « intuition » s'est révélée exacte puisque le doigt de jade a noirci. Kowa est en contact avec Toritaka Shine, un shugenja compétent et spécialiste des esprits (voir ***scénario #4***). Ses « avancées » l'ont mené à déceler que Notara possédait un lien très fort avec une autre âme. Cette autre âme n'est pas Souillée et il n'a aucune idée de son identité. Si jamais Notara est tuée, l'autre âme décédera également. Kowa se refuse à tuer un innocent.

Il existe une solution à peu près acceptable, mais les PJ devront réussir un jet en **Courtisan (Manipulation)** ou **Sincérité (Honnêteté) / Intuition ND20** pour que Kowa la leur dévoile. Si le jet est réussi, Kowa dira aux PJ que Jo, le moine supérieur, possède un artefact magique (*nemuranaï*) appelé la Bougie du Tao. Ce *nemuranaï* a la capacité de se débarrasser de Notara sans affecter l'autre âme. Malheureusement, la Souillure de Notara détruirait la Bougie du Tao. Jo refuse donc pour l'instant d'utiliser le *nemuranaï*.

À la fin de l'entretien, Yabu, le *hatamoto* de Takaoka, vient précipitamment à la rencontre des PJ. Il leur demande si le duelliste fraîchement arrivé en ville agit sur leur ordre.

Kakita Fumake, « Regardez-moi ! »

Une foule de curieux s'est rassemblée devant la maison de Mineko. Elle entoure un bellâtre Grue qui s'adresse à elle, monté sur un tonneau de bois. Le Grue prononce un panégyrique sur son talent de duelliste et sur son devoir de mettre un terme aux traînées de sang du Trancheur Bleu, qui selon lui n'est autre que Notara.

Les meurtres du Trancheur Bleu commencent à se faire connaître à Takaoka. Il ne faudra pas longtemps pour que toute la ville ait peur de Notara et prenne les armes contre elle.

Les PJ devront se frayer un passage jusqu'au duelliste Kakita au milieu d'une foule charmée. Le duelliste s'appelle Kakita Fumake et ses papiers sont en règle. Il sort de la prestigieuse Académie de duel Kakita. Il a reçu l'autorisation de son sensei de venger la mort d'une de ses camarades, tuée par le Trancheur Bleu. Yabu refuse de s'y opposer. Les vendettas sont des pratiques courantes pour défendre son honneur ou celui des camarades.

Fumake sera parfaitement sourd aux mises en garde des PJ. Il aura même le culot de leur dire qu'il vient les aider. Il les remettra même à leur place en leur rappelant que leur autorité de *yoriki* de Jade est mise à mal puisque le Trancheur Bleu sévit toujours. Heureusement qu'il est là pour aider les samouraïs en difficulté. Fumake veut son duel au premier sang avec le Trancheur Bleu. A priori, il n'y a donc pas de danger que Notara soit tuée.

Fumake invective « le Trancheur Bleu » (cette fois-ci Notara) en jugeant son style de minable. La provocation fonctionne toujours entre duellistes et Notara sort de la maison. Fumake explique les termes de son duel au premier sang. S'il gagne, ce qui est évident, l'esprit devra se soumettre au jugement des *yoriki* de Jade (les PJ). S'il perd, ce qui est impossible, il ne cherchera plus vengeance. Notara accepte, fatiguée de toutes ces allées et venues depuis quelque temps.

Fumake et Notara se mettent en position. Fumake dégaine le premier et remporte le duel. Notara n'a même pas dégainé. Elle s'est laissé faire. Lassée, elle déclare à Fumake : « Les affaires des mortels ne m'intéressent pas. Seul compte de retrouver le chemin vers la Voie Céleste ». Puis, elle rentre dans la maison de Mineko.

Fumake ne perd pas sa contenance et annonce sa victoire à toute la foule. Après tout, Notara a accepté les termes du duel, tant pis pour elle si elle n'a pas voulu se défendre. Pour rassurer quelques samouraïs encore dubitatifs sur sa victoire, Fumake leur répond que maintenant les *yoriki* de Jade peuvent clôturer l'affaire… grâce à lui. Puis, il s'en va avec une admiratrice accrochée à son bras. La foule se tourne alors vers les PJ, attendant d'eux qu'ils fassent montre d'autorité avec le Trancheur Bleu.

La maison de Mineko restera close aux PJ et à Yabu. Toute la famille désapprouve l'attitude des PJ qui ont osé remettre en cause la pureté de Notara en la laissant participer à un duel iaijutsu. Yabu conseille de revenir plus tard quand la foule se sera dispersée et que la colère de la famille se sera calmée.

Recherches à la bibliothèque

Les paroles de Notara, les correspondances entre Toritaka Shine et Kowa, la noirceur du doigt de jade, l'absorption de l'Anneau d'Air et l'éventuel début de guérison grâce au glyphe d'exorcisme Toritaka sont autant d'éléments précis pour identifier la nature de Notara.

Isawa Ichiko est la bibliothécaire de Takaoka. Elle accordera volontiers aux PJ une petite salle à l'écart, propice aux recherches.

Contre un jet réussi en **Connaissance : Royaumes Spirituels / Intelligence ND25**, les PJ identifieront Notara comme Koku no seishin (voir *Annexes*). Vous êtes libre de dévoiler les éléments significatifs de votre choix. Accordez **+1g0** ou **-1g0** au jet si jamais le PJ possède respectivement un Avantage ou un Désavantage en rapport avec Meido.

Au besoin, Kowa réussit le jet.

Le Trancheur Bleu réapparaît

Les recherches terminées, le crépuscule teinte Takaoka de ses couleurs orangées. Les PJ croisent les deux mêmes *ashigaru* du début d'aventure. Ils sont encore pressés. Cette fois-ci, ils reconnaissent l'autorité des PJ et ils consentiront à dévoiler la cause de leur empressement. Les *ashigaru* courent encore pour prévenir Yabu qu'un duel non autorisé va avoir lieu entre l'esprit de Notara et le nouveau duelliste, Kakita Fumake. Le duel a encore lieu au Parc de la Contemplation. Décidément…

Si les PJ ont compris le schéma comportemental du Trancheur Bleu, attaquer Kakita Fumake contredit ses habitudes. Fumake est un homme et n'est certainement pas arrivé dernier à l'épreuve de duel.

Fumake a défié Notara en duel, l'âme sœur de Tarasu. Quand Notara se mit en position de duel, Tarasu identifia les émanations de Notara comme celles de son âme sœur. Tarasu retrouva alors tous ses esprits. Il n'accepte pas que son âme sœur soit mise en danger… car lui aussi est par conséquent en danger. Il défie donc Fumake pour l'écarter définitivement.

Laissez les PJ intervenir avant le duel. C'est l'occasion pour eux de prendre une petite revanche d'autorité sur le prétentieux Fumake et de discuter avec le Trancheur Bleu. Vous pouvez même laisser Fumake se faire battre au premier sang par Tarasu. Fumake s'en ira, clamant de mauvaise foi que sa défaite ne compte pas puisqu'il s'est battu contre un esprit et non contre un samouraï (en revanche, il compte sa victoire sur Notara un peu plus tôt).

Tarasu s'entretient volontiers avec les PJ et leur explique sa situation (Voir *Tarasu, le Trancheur bleu*).

Confrontation avec Notara

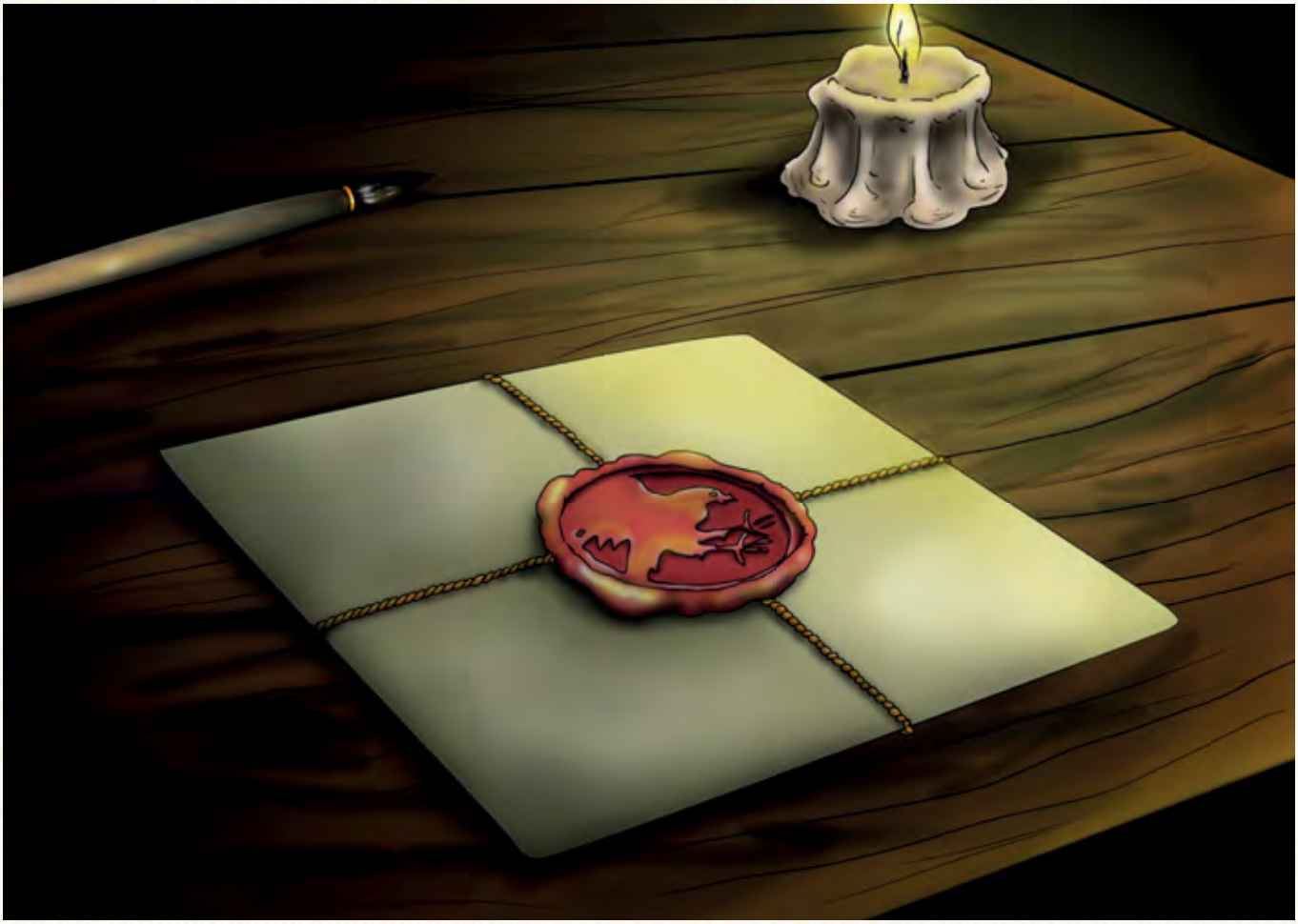
Si les PJ ne prennent pas l'initiative de confondre Notara, Tarasu le fera. Les PJ doivent presque enfoncer la porte d'entrée de la maison de Mineko devant le refus de la famille. Vun peut servir d'intermédiaire au besoin, pour laisser les révélations des PJ, pressentant qu'elles vont de pair avec ses propres déductions.

La famille sera abasourdie devant la ressemblance entre Tarasu et Notara. Elle aura du mal à croire les révélations des PJ. Les convictions des filles, d'Okori et de Baryo à propos Notara seront ébranlées. Vun sera rassuré d'avoir vu juste.

Au moment décidé, Tarasu se tient la gorge de douleur. Entre deux étranglements, il affirme que Notara fait quelque chose de mal, sans savoir quoi. Vun regarde immédiatement la porte fermée de la chambre de Mineko et s'exclame que Notara est actuellement au chevet de sa sœur. Quand les PJ ouvrent la porte de la chambre, Notara est au-dessus de sa sœur, en train d'aspirer son énergie vitale.

Notara est prise en flagrant délit et ne cherche même pas à nier les faits. Hocho mourra bientôt et Notara pourra enfin se marier avec lui. , ils pourront enfin être unis. Comme auparavant envers sa sœur, son aveuglement révélera aux PJ et à sa famille ses noires machinations. Sa jalousie d'antan éclate dans des rires sarcastiques. Très bientôt, plus rien ne la séparera de son premier amour caché. Dans la mort, une nouvelle vie l'attend…

Notara traverse ensuite le mur pour se rendre auprès de Hocho. Comment les PJ vont-ils convaincre Notara de ne pas absorber l'âme de Hocho et de sauver celle de Tarasu ?



Ill. Jean-Baptiste «Arnolfo» Philibert

JB

Partie 5 : Fin de la partie

Le chemin des âmes

Les filles Sakori et Yukata sont trop impliquées émotionnellement pour agir. La fin de l'aventure dépend donc principalement des actions des PJ pour convaincre Notara d'arrêter sa folie. Voici les grandes lignes pour clore l'aventure.

Raisonner Notara ne servira à rien. Le cœur a ses raisons que la raison ne connaît pas. Quand en plus, l'aveuglement amoureux est renforcé par des promesses souillées, faire appel à la logique est se tromper d'approche diplomatique. Les PJ doivent toucher le cœur de Notara, du moins, ce qu'il en reste.

Le renouvellement du doigt de jade a protégé Mineko. Une fois le conflit avec Notara résolu, Mineko se remettra doucement. Elle retrouvera progressivement l'usage de communiquer.

Si un PJ est lié à un corbeau arc-en-ciel en vue de l'obtention de la Voie Alternative de Garde mortuaire Ichiro (Voir ***scénario #1***), le corbeau étudiera avec soin les décisions du PJ. Au besoin, un Jet en **Élevage : Corbeau / Vide ND20** peut empêcher le PJ de choisir les mauvaises solutions, sans pour autant dévoiler les bonnes

Des bonnes solutions

- **Responsabilité et réputation**. En présentant à Notara sa défaite amoureuse contre sa sœur comme un duel, et non plus comme un mauvais concours de circonstances, Notara changera son regard sur la situation. Elle réalisera alors que sa réputation de duelliste est en jeu et acceptera enfin sa défaite. Elle rejoindra Meido avec Tarasu et Hocho, enfin débarrassée de la Souillure.
- **Défendre l'honneur des femmes bafouées**. En présentant à Notara qu'elle bafoue l'honneur de sa sœur en se mariant avec Hocho, Notara prendra conscience de ses actes et de sa Souillure. Elle consentira à abandonner sa folie et rejoindra Meido en paix avec Tarasu.
- **Glyphes d'exorcisme Toritaka**. Si les PJ ont utilisé des glyphes d'exorcisme Toritaka, Mineko a la force de tenir debout lors de la scène finale. Mineko jurera à sa sœur qu'elle ignorait totalement ses sentiments à l'égard de Hocho. Si à l'époque, elle le lui avait dit, elle lui aurait laissé la place. Elle aurait même fait en sorte qu'aucune autre samouraï n'approche Hocho jusqu'à ce qu'elle revienne de son duel. Les paroles sincères de Mineko touchent le cœur de Notara. Celle-ci se rend compte de sa puérile jalousie et du tort commis. Elle accorde ses dernières forces à Hocho, pour une dernière parole d'amour entre lui et sa sœur. Puis, Hocho et Notara rejoignent Meido. Tarasu les suit, remerciant les PJ.

Une solution mitigée

Kowa a subtilisé la Bougie du Tao. Comme les PJ ne trouvent aucun moyen de ramener Notara à la raison, Kowa allume la Bougie du Tao. Notara est absorbée par la flamme, la bougie devient noire puis tombe en poussière sur les tatamis.

Hocho et Tarasu rejoignent Meido. Kowa compte sur les PJ pour le soutenir devant Jo.

Des mauvaises solutions

Au chapitre des mauvaises solutions vous êtes libre de punir vos PJ comme bon vous semble.

- **Combattre Notara**. Si les PJ combattent Notara, ils devront aussi affronter Tarasu qui protège son âme sœur. Les PJ devront faire *seppuku* s'ils sortent vainqueurs de ce combat.
- **Utiliser la logique**. Tout raisonnement logique se heurtera à l'aveuglement de Notara. Si les PJ perdent du temps, Hocho meurt. Son âme est aussitôt absorbée par Notara. Au même moment, Tarasu meurt. L'instant d'après, les deux esprits prennent la forme de Yûrei ou d'Oni (*Ldb*, p.324 et 328). Ils sont en colère contre les PJ qui ne les ont pas aidés.
- **Mentir à Notara**. Les PJ convainquent Hocho de prononcer dans son dernier souffle, une fausse déclaration d'amour à Notara. Notara se croit enfin heureuse. Hocho meurt et Notara réalise avoir été trompée. Mineko arrive sur ces entrefaites sur le seuil de la porte. Elle se laisse définitivement mourir, qu'importe le doigt de jade ou le glyphe d'exorcisme Toritaka. Hocho, Notara et Mineko se transforment en créatures pleines de colère (au choix) contre les PJ car ces derniers ont aggravé leurs problèmes au lieu de les résoudre. **Initiative !**

Récompenses

Un signe + accorde des points. Un signe - retire des points. Augmentez ou diminuez la récompense si le signe est doublé. Les pages 91 à 95 et 300 du livre de base vous permettront de déterminer les points.

Points d'expérience	Gain
Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
Comprendre qu'il y a deux esprits (avant le duel entre Tarasu et Fumake)	+1 PE
Rester discret à propos de la Souillure de Notara	+1 PE
Trouver soi-même une bonne solution (inclus le jet avec le corbeau)	+1 PE

Vertus et événements	Gloire	Honneur
Intervenir dans un duel illégal		-
Trouver soi-même une bonne solution		+
Avoir recours à une solution mitigée	-	-
Trouver une mauvaise solution	*seppuku*	

Faveurs et rancœurs
Bougie du Tao (unique). Jo sera reconnaissant envers les PJ si ces derniers n'ont pas utilisé la Bougie du Tao. Il leur fabriquera une Bougie du Tao en guise de remerciement
Dans le cas où ça finit bien, les PJ gagnent Relations : Kakita Sakori (Dévouement, 1 point) et Relations : Kakita Yukata (Dévouement, 1 point).
Dans le cas où la solution est mitigée, les PJ ne gagnent ni faveurs et ni rancunes
Dans le cas où ça finit mal, les PJ gagnent Ennemi juré : Kakita Sakori et Ennemi juré : Kakita Yukata
Kuni Kaze Ji a pris conscience des dangers qu'affrontent les PJ. Il leur fait davantage confiance. Les PJ reçoivent chacun trois doses de Poudre de Jade (*Ldb*, p.320). Nous vous proposons la variante de règle suivante. Une dose de Jade reste sur l'arme pour deux coups portés(que le coup ait touché ou non). Chacun des deux coups inflige des dégâts ordinaires à une cible Invulnérable et sensible au Jade. Au deuxième coup, la dose est entièrement utilisée.

Partie 6 : Annexes

Ill. Jean-Baptiste «Arnolf» Philibert

La Bougie du Tao

La Confrérie de Shinsei a pour but de guider les âmes rokugani vers l'Illumination. Il lui est apparu à ses débuts, la vitalité de se doter d'un *nemuranaï* capable de l'aider dans sa mission. La Confrérie engloba les affaires spirituelles et les préoccupations des rokugani sur ces questions. Au quotidien, le moine doit aider les rokugani sur des choix à prendre pour plaire à leurs ancêtres, sonder l'avenir au moment de la naissance d'un enfant, deviner si les Fortunes acceptent ou non tel ou tel mariage, célébrer les rites pour que les âmes trouvent le chemin de la paix, etc. Il arrive aux moines d'être confrontés aux esprits bienveillants ou malveillants. Dans toutes ces situations, la Confrérie de Shinsei doit discerner sur la meilleure décision à prendre.

De ce constat, fut créé le *nemuranaï* appelé la Bougie du Tao. Le secret de sa fabrication remonte aux premières heures de la Confrérie. Il fut légèrement remanié au fil des siècles pour rester en phase avec son temps. Le secret se transmet entre supérieurs de temple, garantissant ainsi sa passation à travers les siècles et les éventuels effondrements de branches de la Confrérie. De plus, la Confrérie n'a jamais souhaité partager cette découverte avec les Clans, estimant que les samouraïs de Rokugan étaient déjà suffisamment puissants. En de rares occasions et pour préserver les bonnes relations, certains samouraïs se voient offrir une Bougie du Tao.

Plus rares sont ceux à qui ils transmettent leur secret de fabrication.

Il n'y a pas de rite particulier associé à la Bougie du Tao. Chaque supérieur de chaque ordre de la Confrérie l'utilise selon sa philosophie et ses besoins. La plupart du temps, en dehors des grands rendez-vous spirituels, la Bougie du Tao est conservée dans la chambre du supérieur, symbole de son autorité.

- **Activation**. Allumer la Bougie du Tao demande une Action Simple et l'éteindre demande une Action Gratuite, en soufflant dessus. La mèche de la bougie peut brûler pendant 8 h.
- **Effets**. La lumière éclaire normalement dans un rayon de 4,5m. Après une heure de méditation à l'intérieur de l'éclairage, le personnage choisit un Kiho. Pendant les prochaines 24 h, l'activation de ce Kiho demande une Action Gratuite et n'oblige plus ni Point de Vide ni Jet en **Méditation / Vide**.
  De plus, toute personne méditant dans le halo lumineux de la bougie pendant au moins 1 h bénéficie de **+1g0** en Connaissance : Théologie pendant les prochaines 24 h.
  Enfin, sur un Jet réussi en **Connaissance : Théologie / Vide ND25**, la Bougie du Tao lance le Sort *Refermer le Voile* (*Ldb*, p.196). Lancer le Sort demande une Action Complexe et utilise instantanément 1 h de mèche. La Bougie du Tao a une Volonté égale à celle du moine lançant le Sort. Il n'est pas possible de placer des Augmentations sur ce Sort. Si le Sort est lancé sur un esprit Souillé, libre au MJ d'en adapter les effets.
- **Fabrication**. Le moine devra se munir d'une grande quantité de cire, de cotons tressés pour la mèche et de la copie d'un extrait du Tao de Shinsei qu'il mélangera à la cire.
  Au bout de trois mois de fabrication, il devra dépenser 3 Points de Vide, qu'il récupérera au bout d'une semaine de repos. Un jet réussi en **Artisanat (Bougie du Tao) / Intelligence ND30** réalisera parfaitement la structure de la bougie. Un jet réussit en **Connaissance : Théologie / Vide ND30** insufflera à la Bougie du Tao les propriétés magiques du *nemuranaï*.
  Avec des Augmentations aux jets appropriés, l'artisan peut créer un *nemuranaï* plus puissant (à l'appréciation du MJ).
  Le MJ est libre d'apprécier les conséquences de l'échec à un ou aux deux jets. Généralement un échec en **Artisanat (Bougie du Tao)** demandera à retravailler la bougie en elle-même, tandis qu'un échec en **Connaissance : Théologie** amoindrira les propriétés magiques.
- **Prix**. Généralement, un *nemuranaï* ne s'achète pas. Il s'obtient par faveurs, héritage, heureux hasard... ou vol. Une Bougie du Tao vaut au minimum 400 koku.

Notara, Koku no seishin

Un Koku no seishin est un esprit Souillé de Meido qui cherche désespérément à retrouver le chemin vers la Voie Céleste. On les appelle Âmes Vides car ils cherchent à remplir leur âme en absorbant celle des autres. Ce procédé malsain les éloigne définitivement du chemin de Meido et les Koku no seishin n'en ont même pas conscience.

A l'origine, le Koku no seishin fut créé par Daigotsu lors de son séjour à Meido en décembre 1157. Il est présenté dans *Ennemis de l'Empire*, p.251 ou *Créatures de Rokugan*, p.124.

Si vous jouez pendant la Guerre des Esprits, soit avant 1157, remplacez Daigotsu par un Oni puissant. Cet Oni a proposé la Souillure à Notara, qui l'a accepté. Le profil de Notara ci-dessous inclut son absorption quotidienne sur Mineko. Mineko est à 1 en Anneau d'Air et dans l'impossibilité de communiquer (*Ldb*, p.76).

Air : 4	Terre : 2	Feu : 2	Eau : 2
		Agilité : 3	Force : 4

Initiative : 5g2.
Attaque :
Griffes 5g3. Dégâts 5g2.
Katana 8g3-5. Dégâts 7g2.

ND d'armure : 25
Réduction : 6

Blessures :
00-14 (0) ; 15-29 (+5) ; 30-44 (+10) ; 45-59 (+15) ; 60 (mort)
Souillure : 3

- Peur 4 (Notara peut activer ou désactiver cette capacité au prix d'une Action Gratuite)
- Esprit
- Déchirement vital : Le Koku no seishin peut tenter de prendre forme matérielle en dévorant la vie de ceux qui l'entourent. Il s'agit d'une Action Complexe. La cible doit effectuer un Jet d'Opposition avec un Anneau (au choix du Koku no seishin) contre un jet à 5g3 du Koku no seishin. Le vainqueur du Jet d'Opposition bénéficie d'un bonus de +1 Rang à l'Anneau choisi et soigne 20 Blessures. Le perdant subit -1 Rang dans cet Anneau (pour un minimum de 1). Tous les bonus et malus disparaissent au bout d'une semaine.

#6 Vigilance perpétuelle

Voici quelques éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

But de l'aventure

Des Tsuno sont à la tête d'une armée d'esprits de Toshigoku. Ils veulent s'emparer des Parchemins de Jade. Les rouleaux sont conservés au Donjon Vigilant, siège du Clan du Singe. Les PJ doivent empêcher qu'ils ne tombent entre les griffes des Tsuno.

Impliquer les PJ

Si vous jouez pendant la Guerre des Esprits, Kuni Kaze Ji envoie les PJ auprès du Clan du Singe pour une simple visite de courtoisie. Le Clan du Singe est très proche de l'Empereur Toturi Ier, la Magistrature de Jade a besoin d'entretenir de bonnes relations avec des alliés de choix pour assurer le renouveau de son autorité. Fuzake Simaga accueillera avec joie les PJ. Il échangera volontiers avec eux, particulièrement sur la magie de guérison, domaine dans lequel la famille Fuzake est passée maître.

L'accroche suivante est plus généraliste et peut s'adapter à n'importe quelle époque ou groupe de PJ. La famille Fuzake demande des renseignements à la Magistrature de Jade sur l'INPI (voir ***scénario #3***). Elle aimerait présenter un nouveau Sort au prochain INPI. Pour l'instant, elle n'a que des ébauches.

PJ Singe - PJ Scorpion

Un PJ Singe accueillera les PJ et leur montrera la magnifique Vallée du Singe. Il sera fier du Donjon Vigilant, probablement l'une des plus belles bâtisses de tous les Clans Mineurs. Avant l'attaque des esprits, Inao le chargera de demander l'aide des PJ pour organiser les défenses du Donjon Vigilant. Pendant l'attaque, le PJ Singe sera chargé de réclamer l'aide supplémentaire auprès du Lion.

Un PJ Scorpion se retrouvera dans une position délicate car la délégation de PNJ Shosuro est un des adversaires du scénario. Pour le fédérer à la table, le supérieur du PJ s'interroge sur la légitimité de la délégation Shosuro au Donjon Vigilant. Le PJ devra donc veiller au maintien des bonnes relations entre le Clan du Scorpion et celui du Singe.

Partie 1 : Auparavant

Les Parchemins de Jade

Les textes trouvés par Toturi Ier traitant de la Magistrature de Jade étaient écrits à l'encre verte. Pour les désigner, Toturi Ier employa l'expression : les Parchemins de Jade.

L'empereur voyait la situation s'aggraver à cause de la présence des esprits. Sa légitimité sur le trône avait beau être acquise dans une large majorité des Clans, il restait comme de coutume des partisans de l'opposition avides de pouvoir. Dans son entreprise pour reconstruire Rokugan après la décennie meurtrière de la Guerre des Clans, il craignait quelques machinations à la Cour Impériale pour saper son autorité. En cette période où le surnaturel côtoyait le naturel, la réhabilitation de la Magistrature de Jade lui apparaissait comme une nécessité. Le fait de s'appuyer sur d'anciens textes écartait tout caprice d'autorité.

Mais un parchemin reste un matériel bien fragile. Toturi Ier confia donc secrètement les Parchemins de Jade à Toku, un de ses plus proches amis et Capitaine de la Garde Impériale. Toku les conserva chez lui, au Donjon Vigilant, à des centaines de kilomètres d'Otosan Uchi

Shosuro Atose, *esprit sensei*

Les murs ont des oreilles à Otosan Uchi. Shosuro Atose, un esprit, eut vent que Toturi Ier avait donné les Parchemins de Jade à Toku. Atose était anciennement le sensei de Shosuro Inao, la femme de Toku. Il élabora un mensonge pour la forcer à lui révéler l'emplacement exact des Parchemins de Jade au Donjon Vigilant.

Il apparut un matin devant Inao et lui fit croire que les Parchemins de Jade renfermaient en réalité les lettres d'amour que Toturi Ier écrivit à sa maîtresse geisha Hatsuko. Si cette honte était connue, la légitimité impériale de Toturi Ier serait très sérieusement remise en cause. Plutôt que de mettre dans l'embarras le naissant Clan du Singe et donc, de manière assez directe l'Empereur, Atose se faisait fort de conserver en secret les Parchemins de Jade.

Mais Inao pressentit un piège. Son sensei l'avait bien formée. Elle confirma avoir connaissance des Parchemins de Jade mais nia en connaître l'emplacement exact. Son honneur lui interdisait de lire le contenu des Parchemins de Jade, pourtant clef de voûte de la vérité. Elle cacha néanmoins les « lettres d'amour » sur elle de peur qu'elles ne tombent entre de mauvaises mains.

Délégation Shosuro

Pendant la Guerre des Esprits, la loyauté du Clan du Scorpion resta très ambigüe. Parfois le Clan aidait Hantei XVI, parfois Toturi Ier. Il appliquait silencieusement la directive de Toturi Ier au début de la guerre : « Faites en sorte que les esprits ne gagnent pas », à travers une stratégie trouble qui se révéla gagnante à la fin de la Guerre des Esprits.

En 1130, Le Clan du Scorpion est exilé dans les Terres Brûlées suite à son coup d'État raté. Le Clan du Singe s'installe dans la Vallée du père et de la fille, une minuscule province des Shosuro. La vallée fut renommée Vallée du Singe. Elle est très fertile, arboricole et souvent disputée par le Clan du Lion sur la rive d'en face. Comme elle est très ouverte, les batailles entre Scorpion et Lion étaient fréquentes.

Ill. Irvin Poe

Des Shosuro veulent reprendre cette vallée. L'esprit d'Atose les a contactés. Il planifie une attaque sur le Clan du Singe avec l'aide de troupes alliées à Hantei XVI. Dans un premier temps, il convient d'identifier les défenses du Donjon Vigilant. Les Shosuro pénètrent la place en tant que délégation, pour soi-disant entretenir de bonnes relations. Ils sont en réalité en repérage stratégique pour préparer l'attaque. Dans un second temps, quand le Clan du Singe luttera contre les troupes de Hantei XVI, les Shosuro auront le champ libre pour fouiller les appartements de Toku et d'Inao afin de récupérer les Parchemins de Jade.

Atose n'a aucune idée de l'utilisation future des Parchemins de Jade. Il agit par pure obéissance au Champion Bayushi Yojiro. Yojiro a ordonné que son Clan renvoie une image trouble de loyauté. Si récupérer les Parchemins de Jade peut en plus profiter à son Clan, Atose ne va pas s'en priver..

Les troupes de Hantei XVI

Du temps de Hantei XVI en 589, la Magistrature de Jade et le Clan du Singe n'existaient pas. Le premier est perçu comme un ennemi car il régit les affaires spirituelles. Le deuxième n'existait pas à l'époque et il doit en rester ainsi. Tous deux doivent être éliminés. C'est donc avec une grande joie que des Tsuno alliés à Hantei XVI accueillirent la proposition de Shosuro Atose pour attaquer le Clan du Singe. De plus, comme il y a quelques années, l'actuelle Vallée du Singe connut quelques combats entre Scorpion et Lion, les émanations guerrières du lieu conviennent tout à fait aux Tsuno, habitants du Royaume du Massacre.

L'armée est dirigée par trois commandants Tsuno. Elle est essentiellement composée d'habitants de Toshigoku, le Royaume du Massacre, et de Meido, le Royaume de l'Attente. À l'heure actuelle, elle attend l'ordre d'attaquer dans des grottes enfouies sous les forêts du Clan du Singe.

La jeunesse du Clan du Singe

Toku fonde le Clan du Singe en 1129. Durant la Guerre des Esprits, le Clan n'a que quatre ans. Ses samouraïs sont essentiellement composés des vétérans de l'Armée de Toturi, qui a permis à Toturi de rétablir l'ordre dans l'Empire. Des heimin valeureux et de jeunes samouraïs vaillants composent le reste des effectifs. Même si toute la population est soudée, souriante et fort brave, il n'en reste pas moins qu'elle est en proie aux impairs de jeunesse face aux manipulations des Clans Majeurs. Servez-vous en pour aiguiller les PJ. Exemple : Fuzake Simaga lâche par maladresse le nom de Shosuro Inao, lorsque le shugenja demande conseil auprès des PJ (voir Fuzake Simage).

Partie 2 : Double jeu

Une armée cachée

Les PJ pénètrent dans la Vallée du Singe. Le ciel est clair et une sensation de bien-être les envahit. La forêt est belle. Des branches cassées à mi-hauteur d'homme et des griffures sur les troncs d'arbres viennent entacher ce décor idyllique.

Chasse (Pistage) / Perception, Connaissance (Royaumes Spirituels) / Intelligence

ND10 : Les griffes ressemblent à celle de lions. Or, les lions vivent presque exclusivement dans les plaines du Clan du Lion et les forêts du Singe ne sont pas adaptées pour ces fauves. Ces anomalies remontent au maximum à une semaine.

+1 Aug. : Les griffes appartiennent à un Tsuno, un esprit violent de Toshigoku, le Royaume du Massacre.

+2 Aug : Les traces révèlent 3 Tsuno. Les PJ peuvent remonter la piste, malgré des passages de gué et de la terre plus ferme à certains endroits.

Si les PJ ont réussi le jet avec 2 Aug., ils s'enfoncent dans les sous-bois vierges de toute présence humaine. Plus ils s'approchent, moins le chant des oiseaux se fait entendre, jusqu'à une absence anormale de faune autour de l'entrée de grottes. Une fois à l'intérieur, il ne faut pas longtemps aux PJ pour aboutir à l'origine des traces. Dans de vastes cavernes, une armée d'esprits est rassemblée. Contre **Art de la guerre / Perception** ou **Connaissance : Royaumes Spirituels / Intelligence ND15**, le PJ identifiera que les 3 Tsuno dirigent une armée de Mudashin (*voir Annexes*).

Les Mudashin sont des esprits et n'ont pas de pieds. Contrairement aux Tsuno, ils ne laissent pas de traces au sol trahissant leur présence. La surprise de cette force militaire aura de quoi effrayer les PJ. Si affronter un Tsuno est dangereux, que trois relèvent de la folie, alors combattre à eux seuls toute une armée d'esprits est purement suicidaire.

Les Mudashin n'ont pas besoin de bouger ou de parler. Les Tsuno sont d'habitude plus agités. Ils sont réunis autour d'une grande pierre plate sur laquelle ils ont déroulé des parchemins. Le MJ trouvera ci-dessous des indications pour des PJ téméraires, désireux de se faufiler dans le camp ennemi. L'aura bleutée des Mudashin est la seule source de lumière.

- **Discrétion / Agilité ND20.** Le PJ doit réussir ses Jets en Discrétion s'il espionne l'armée. Échouer équivaut à la mort.
- **Enquête / Intuition ND15.** L'armée est composée d'esprits au naturel impatient. Il est anormal de la voir à l'arrêt. Elle attend l'ordre imminent d'attaquer. **+1 Aug. :** Les Tsuno dirigent l'armée mais eux-mêmes se retiennent de donner l'ordre d'attaquer. Ils regardent souvent en direction d'un tunnel différent de celui des PJ, comme s'ils attendaient la venue de quelqu'un.
- **Art de la guerre** ou **Ingénierie / Perception ND20.** Les parchemins sur la grande pierre plate représentent les défenses extérieures du Donjon Vigilant. **+1 Aug. :** Une personne avec de bonnes connaissances militaires a tracé ces plans.

Les PJ attendront-ils pour savoir qui viendra par ses tunnels ou courront-ils prévenir le Donjon Vigilant de la présence d'une armée ?

- **Attendre.** Les PJ perdent l'avantage pour préparer le Clan du Singe à la guerre. En revanche, ils connaissent d'emblée l'identité des traîtres qui est la délégation Shosuro. Aller à « *Dernier message de Shosuro Enoki* »
- **Prévenir.** Au Donjon Vigilant, les PJ préviennent Shosuro Inao, la femme de Toku, de l'attaque imminente des esprits. Aller à « *Les Salons de la Grimace* »

Les Salons de la Grimace

L'expression « Ce n'est pas à un vieux singe qu'on apprend à faire des grimaces ! » a eu deux conséquences sur le Clan du Singe. D'une part, ce dernier a trouvé l'expression particulièrement humoristique en raison de son jeune âge. D'autre part, elle apportait une perspective d'avenir : le Clan du Singe devra user d'intelligence pour survivre à la cour. Pour refléter ce double aspect, les salons de réception au Donjon Vigilant furent appelés les Salons de la Grimace.

Quand les PJ arrivent au Donjon Vigilant, Toku est absent, retenu pour affaires à Otosan Uchi. Sa femme, Shosuro Inao, les reçoit avec Hisao, sa dame de compagnie. Inao prend au sérieux leur découverte d'une armée d'esprits aux portes du Donjon Vigilant. La garde sera doublée. Inao informe également les PJ qu'une délégation de Shosuro est présente dans le Donjon Vigilant. Selon les conventions sociales, les invités n'ont à se soucier de rien. Ils sont sous la protection du Clan du Singe. La voix d'Inao a beau être calme, les PJ peuvent en apprendre plus sur son désarroi intérieur en réussissant un Jet en **Enquête / Intuition** ou **Courtisan / Intuition**.

ND15 : Le Clan du Singe est bien trop faible pour faire face à l'armée des esprits. L'aide des PJ serait très appréciée. C'est l'occasion pour eux de démontrer l'efficacité de la Magistrature de Jade.

+1 Aug. : Inao est perturbée par quelque chose d'autre que la révélation de l'armée des esprits. Dans un souffle, elle murmure « Je verrai ça demain matin ». (Inao pense à l'apparition de son sensei et se demande si elle a un lien avec l'armée des esprits).

+2 Aug. : Inao a machinalement vérifié la manche gauche de son kimono (Inao a caché les Parchemins de Jade dans cette manche).

+3 Aug. : Hisao se sent coupable à l'évocation de la délégation Shosuro (elle cache le chantage dont elle est victime par les Shosuro).

Etat des lieux

Vous disposez de deux jours entre l'organisation des défenses du Donjon Vigilant et l'attaque des esprits. Ordonnez librement les scènes suivantes.

Préparer l'état de siège

Le Clan du Singe est de grande volonté mais, en dehors de Toku, il n'a pas de chef militaire. Un PJ militaire devra donc se proposer pour préparer le Clan du Singe au siège. Shosuro Inao le nommera général du Donjon Vigilant.

Le PJ inspecte les murailles et passe en revue les troupes. Au cours de l'organisation des défenses du Donjon Vigilant, il croise plusieurs fois un couple de samouraïs. Il s'agit de Shosuro Tanare et d'Hisao. Tous deux se promènent et discutent tranquillement. Leurs gestes ne sous-entendent aucune marque d'affection particulière.

Si le PJ aborde le couple, ce dernier se montera aimable mais mettra rapidement un terme à la discussion. Shosuro Tanare fait chanter Hisao (le chantage est laissé à votre appréciation). Grâce à la dame de compagnie, Tanare a accès à bon nombre d'installations du Donjon Vigilant, notamment les défenses militaires. Il profite donc de cette couverture pour effectuer un dernier repérage des lieux avant l'attaque. Son repérage est purement visuel. Il ne prend aucune note de peur de se trahir.

Enquête (Interrogatoire) / Intuition du PJ contre **Sincérité (Tromperie) / Intuition** du Shosuro :

Réussi : Le Shosuro est l'invité de la dame de compagnie. Pourtant, il a l'ascendant sur Hisao et prend l'initiative de mettre un terme à l'entrevue.

+1 Aug. : Le visage effacé d'Hisao trahit le fait qu'elle subit un chantage du Shosuro.

+2 Aug. : Tanare repère les lieux pour s'assurer des défenses militaires du Donjon Vigilant (ce repérage est fait pour trouver des failles, non pour renforcer les défenses).

Rencontrer la délégation Shosuro

Les trois Shosuro de la délégation souhaitent ardemment que le Vallée du Singe revienne à la Famille Shosuro (voir la chronologie dans les Annexes). Avec l'appui supplémentaire de l'esprit de Shosuro Atose, ils s'allient aux Tsuno pour éradiquer le Clan du Singe. La délégation est arrivée depuis une semaine au Donjon Vigilant. Elle a eu le temps de repérer les environs et de fournir aux Tsuno un plan de l'architecture du fort. Chaque Shosuro possède un rôle bien défini.

Shosuro Tanare est le plus expérimenté et le plus âgé. Il doit s'assurer de la coopération (chantage) d'Hisao. En apparence, il est très proche d'elle. Sa conversation est réellement charmante. Il a reçu une bonne formation militaire ce qui lui a permis de dessiner les plans pour les Tsuno.

Shosuro Radu cache sous ses allures de belle courtisane la perfidie de la gent féminine. Elle a réussi à rentrer dans les bonnes grâces d'Inao en lui rapportant les potins et les nouvelles tendances vestimentaires de la cour. Pendant l'attaque, elle devra s'infiltrer dans les appartements de Toku et d'Inao pour voler les Parchemins de Jade.

Shosuro Enoki est le plus jeune et le plus intrépide. Il veut prouver sa valeur au Clan. Il sert d'intermédiaire entre le Donjon Vigilant et les Tsuno. Habile espion, il manie également l'art du iaijutsu. Quand il n'officie pas comme messager, Enoki traîne au Donjon Vigilant dans les endroits paisibles. Il profite des instants de calme entre deux tâches.

Fuzake Simaga

La jeunesse du Clan du Singe le handicape dans la relation avec les ancêtres. Les samouraïs du Singe savent ce que sont les ancêtres mais ont du mal à les comprendre. C'est pourquoi Fuzake Simaga va demander conseil au PJ le plus spirituel du groupe.

Il est fort troublé par les propos d'Inao. Inao serait possédée par un esprit à qui elle devrait une obéissance aveugle. Les termes de Simaga ne sont pas justes et jetteront le trouble dans l'esprit du PJ.

En réalité, le sensei Shosuro Atose s'entretient avec son ancienne élève Inao lors de la prière matinale aux ancêtres. Les jours précédents, Inao n'a souhaité en parler à personne. Elle est trop tiraillée entre son devoir actuel et sa loyauté envers son sensei. Les événements récents avec l'armée des esprits et les insistances discrètes quoique répétées d'Atose pour obtenir les Parchemins de Jade l'ont poussé à demander conseil auprès des shugenja. Elle sait cependant que la Famille Fuzake ne pourra rien pour elle, faute d'expérience en matière d'esprits.

Mais elle ne peut pas s'adresser directement aux PJ à cause des convenances sociales. On risquerait de lui reprocher de ne pas faire confiance à ses vassaux shugenja.

Shosuro Inao sera donc soulagée si les PJ lui offrent l'occasion de parler de son dilemme. Elle n'emploiera ni les expressions « Parchemins de Jade », ni « lettre d'amour » et restera expressément évasive sur les objectifs de l'esprit de son ancien sensei, Shosuro Atose..

Dernier message de Shosuro Enoki

Il fait presque nuit quand Shosuro Enoki se faufile hors des murs du Donjon Vigilant. Il rejoint la caverne des Tsuno et leur donne l'ordre d'attaquer le Donjon Vigilant demain soir. Si un PJ suit Enoki ou l'a attendu lors de la première scène, il connaît l'identité du traître au Clan du Singe.

Le PJ devra effectuer des Jets en **Chasse (Pistage) / Perception** et **Discrétion (Furtivité) / Agilité ND25** pour suivre Enoki à distance jusqu'aux cavernes des Tsuno. Reviendra-t-il au château avant Enoki ?

Accusation et duel Iaijutsu

Si les PJ informent Inao de la traîtrise des Shosuro, Inao demandera des explications à la délégation Scorpion. Tanare jouera les offensés. Il est impossible qu'Enoki ait été dans les sous-bois puisqu'il était avec lui et Hisao pendant tout ce temps. Hisao acquiescera, contrainte par le chantage. Comme les PJ n'ont pas de témoin samouraï extérieur à leur camp pour confirmer leurs accusations, Tanare criera au scandale à la cour du Clan du Singe.

L'aura des PJ, yoriki du renouveau de la Magistrature de Jade, sera mise à mal. Accepter **un duel iaijutsu au premier sang** contre Shosuro Enoki est la seule solution, si les PJ ne veulent pas perdre la face et se faire chasser du Donjon Vigilant.

Si le PJ gagne, Hisao avouera avoir été victime d'un chantage. Inao mettra aux arrêts la délégation Shosuro, le temps de mettre les choses au clair avec son père, daimyo de la Famille Shosuro.

Si le PJ perd, Inao le chassera du Donjon Vigilant.

Partie 3 : Attaque sur le Donjon Vigilant

La nuit est tombée. Inao se repose dans ses appartements. La ligne bleue de l'armée des esprits se referme sur la ville. C'est l'heure de l'attaque.

Aux armes !

Combat de masse

Présentation

Règles. L'attaque nocturne sur le Donjon Vigilant est un gros combat de siège utilisant les règles du combat de masse (*Ldb*, p.236).

Rounds. L'ensemble des Rounds décrit la progression de l'armée des esprits depuis les sous-bois jusque dans la salle de commandement du Donjon Vigilant. Les Rounds sont décrits pour donner vie au combat et apporter des rebondissements au cours de la bataille. Le combat va être brutal. Il commence dès la tombée de la nuit et dure jusqu'au lever du jour. **Chaque Round dure une heure.** Les PJ ne sont pas en mesure de stopper l'armée des Tsuno au pied du Donjon Vigilant. Ce choix scénaristique reflète la puissance de l'armée des esprits, les faiblesses d'un Clan Mineur et le fait que tous les conflits avec les esprits ne se résolvent pas toujours par le dialogue.

Spécificités du Round. Chaque Round est ponctué par ses propres péripéties. Même si le PJ général réussit son Jet en Art de la Guerre à l'étape 1-Déclaration, il ne peut pas perpétuellement contrecarrer l'impressionnante force des esprits. Les malus ou les bonus présentés dans ce type de paragraphe représentent cet aspect et doivent obligatoirement être appliqués.

1-Déclaration. Ce type de paragraphe décrit quelles lignes de défense participent ou non au combat. Au début, les deux lignes arrière sont désengagées. Les PJ postés dans ces lignes ne recevront donc aucun point de dégât. Puis, progressivement, l'attaque des esprits oblige toutes les lignes à rentrer dans le cœur de la bataille. Chaque ligne est décrite brièvement pour mieux situer la position du PJ dans la bataille.

Occasions Héroïques. Les Occasions Héroïques sont spécialement adaptées pour ce combat de siège. Quand elles infligent des Blessures aux ennemis, il convient d'appliquer les effets permanents de Réduction des dégâts, comme les armures ou les Techniques. Les Occasions Héroïques suivent les règles habituelles et le PJ doit se trouver sur une ligne qui participe au combat pour avoir la possibilité d'en recevoir une.

Il existe deux sous-types d'Occasions Héroïques : uniques et heimin. Les premières, au mot-clef « unique », ne sont disponibles qu'une seule fois dans le Round spécifié. En cas de succès, elles octroient un gros avantage pour le camp des PJ. Les secondes, au mot-clef « heimin », accorderont des bonus significatifs lors du Round 3.

Lorsqu'un PJ aura droit à une Occasion Héroïque, nous conseillons au MJ de lui lire les titres des Occasions Héroïques, sans préciser l'éventuel mot-clef ni même les conséquences. Sinon, autant donner le scénario au joueur..

Aspects techniques pour le PJ général

Désignez un PJ qui aura la lourde responsabilité de commander le combat de masse. Ce PJ devra effectuer le Jet en **Art de la Guerre (combat de masse) / Perception** de l'étape 1-Déclaration (*Ldb*, p.236). Le PJ général bénéficie des effets suivants :

- **Fort.** Le Donjon Vigilant est un palais de petite taille fort bien bâti. Le PJ général bénéficie de **+10 à tous ses Jets en Art de la Guerre** pendant le combat de siège.
- **Les responsabilités d'un général.** Un général doit être le dernier à mourir, sinon c'est un déserteur. Si le PJ quitte son poste, le Clan du Singe a immédiatement perdu la bataille. Pendant tout le combat de siège, **il doit rester en ligne de Soutien,** à l'abri dans le Donjon Vigilant dans la pièce de commandement. Inao le rejoindra.
- **Préparation.** Si les PJ ont prévenu le Clan du Singe de la présence d'une armée, au lieu d'attendre dans la grotte, le PJ général bénéficie d'un bonus de **+1g1 en Art de la Guerre** pendant toute la durée du combat de siège.
- **Occasion Héroïque.** Chaque Round, le PJ général manœuvre pour donner,de base,une Occasion Héroïque de son choix à un seul PJ en combat. Par Augmentation supplémentaire sur le Jet en Art de la Guerre à l'étape 1-Déclaration et si le Jet est réussi, il donne une Occasion Héroïque supplémentaire à un autre PJ de son choix.
- **Absence de tir à distance.** Le Clan du Singe a peu d'archers et aucune machine de siège (*Clans Majeurs*, p.31).
- **Absence de jade.** Le Clan du Singe ne possède aucune réserve de jade, même pas un seul doigt.
- **Rares shugenja.** es shugenja de Fuzake Garou sont tellement peu nombreux qu'ils restent dans le château (lignes Soutien et Désengagé).

Aspects techniques pour tous les PJ

Tous les PJ peuvent aider au combat de siège, notamment par :

- **Inspiration.** Un discours pour galvaniser les troupes a généralement lieu avant chaque grande bataille. Un PJ au choix réussissant un Jet dans l'une des Compétences suivantes, **Art de la guerre, Courtisan (Piège rhétorique** ou **Manipulation), Spectacle : Art du conteur** ou **Sincérité**, toutes avec le Trait **Intuition** et un **ND25**, octroiera +1g0 à son PJ général à l'étape 1-Déclaration au premier Round. Chaque Augmentation sur le jet allongera la durée de l'effet pour un Round supplémentaire.
- **PJ Kaiu.** Les Kaiu sont les maîtres du combat de siège. Si un PJ Kaiu avec au moins 1 Rang en Ingénierie se tient sur la même ligne que le PJ général, alors ce dernier obtient au lancer à ses Jets d'Art de la Guerre, la moitié des Rangs en Ingénierie du PJ Kaiu (arrondir au supérieur).
- **Jets Coopératifs.** (*Ldb* p.81). Les PJ doivent être sur la même ligne pour s'entraider.
- **Quelles lignes ?** Le placement d'un PJ sur une ligne, donne un bonus au PJ Général à l'étape 1 – Déclaration. La ligne choisie doit être en jeu au cours de la bataille. Ainsi, chaque PJ en Première Ligne donne +3 au PJ Général ; Engagé, +2 ; et Désengagé, +1.

Ill. Tiago Fernandes

MJ, donnez la parole à vos joueurs

Si les PJ ont le temps de préparer la bataille, demandez-leur de détailler ce qu'ils font. Quelques exemples : pour les techniciens, préparation de pièges ;pour les courtisans, organisation de systèmes de communication, des routes de circulation pour les troupes et la population ;pour les shugenja ou les moines, bénédictions qui rassureront les forces en présence ; pour les bushi et *rônin*, apprentissage éclair de tactiques de guérilla afin d'impliquer la population. N'hésitez pas à récompenser vos joueurs pour leurs idées en offrant des bonus supplémentaires au PJ général lorsque la bataille surviendra, voir rajouter des Occasions Héroïques inédites selon les tactiques de vos joueurs.

Si les PJ n'ont pas le temps de se préparer, laissez la panique s'installer en leur demandant d'intervenir dans l'urgence : quelqu'un a pensé au ravitaillement ? Comment reconnaître les lieutenants du Singe ? Y a-t-il des réserves d'eau en cas d'incendie et qui s'en occupe ? Qui surveille les toits ? Y a-t-il des caves, des souterrains ?

Les idées ne manqueront pas de fuser, toutes plus farfelues les unes que les autres afin de « mieux se préparer ». Laissezles PJ évoquer leurs idées et tenter de s'organiser afin qu'ils soient au cœur des événements.

Aspects techniques pour les Tsuno

L'armée des esprits combattra au corps à corps. Les trois Tsuno sont dans leur ligne de Soutien. Les affronter veut déjà dire se débarrasser des centaines d'esprits ennemis au préalable.

- **Jet Art de la Guerre.** Les Tsuno et les Mudashin sont particulièrement doués au combat. Les esprits sont infatigables par nature. Leur nombre par centaines annonce clairement la destruction du Clan du Singe et les Tsuno ont normalement les plans du Donjon Vigilant. Pour refléter ces atouts de poids, **le général Tsuno possède 10g10 à tous ses Jets en Art de la guerre.** Il possède les Spécialisations Combat de masse et Escarmouche.
- **Vol des plans.** Si les PJ ont volé les plans sur la grande pierre plate au début de l'aventure, le Tsuno général subit -1g1 en Art de la Guerre pendant tout le combat de siège.

Round 1 : Une ligne bleue

Les esprits sortent des sous-bois. Ils vont traverser la ville pour atteindre le Donjon Vigilant. Les premières troupes du Singe en ville sont débordées. La retraite vers le château s'impose.

Spécificités du Round

- Lees Tsuno sont dans leurs lignes de Soutien. Ils sont inaccessibles jusqu'au Round 6.
- L'éventuel PJ perdant du duel Iaijutsu se retrouve obligatoirement en Première ligne.
- Les habitants dorment chez eux et se réveillent terrorisés.

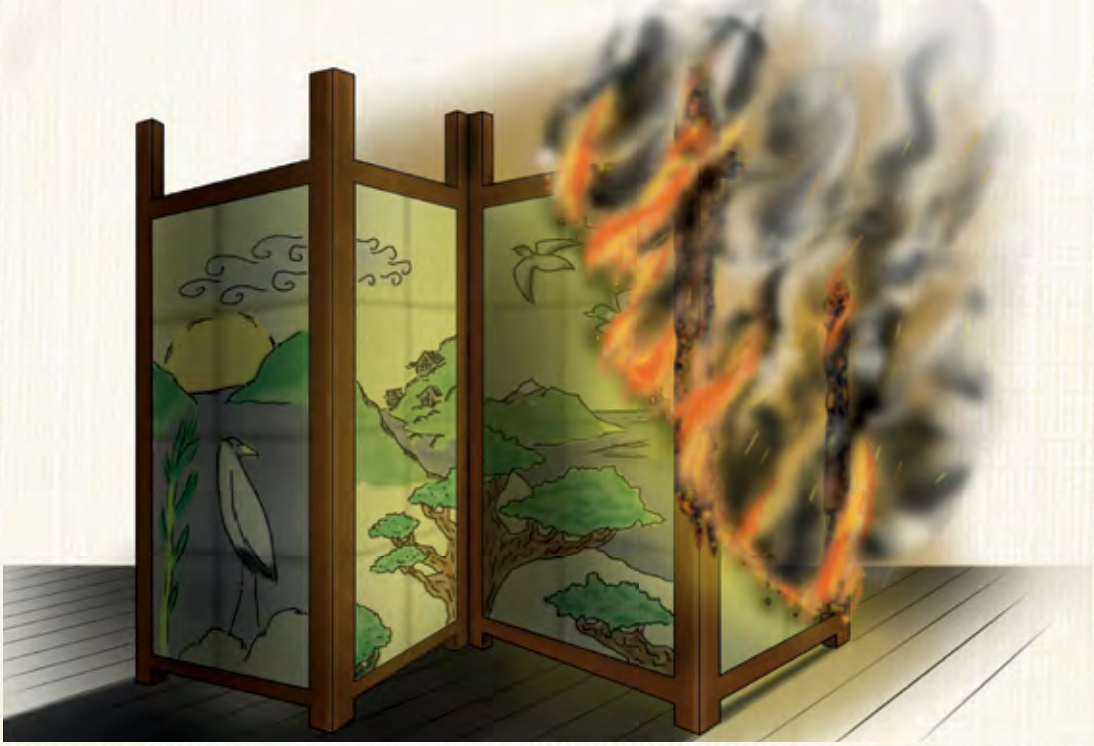
1-Déclaration

Les lignes Soutien et Désengagé sont en réserve au château jusqu'au Round 4. Les lignes Engagé et Première ligne représentent les premières défenses de la ville, à l'extérieur du Donjon Vigilant.

- **Soutien, Désengagé et Engagé :** Ces lignes sont dans le château, trop éloignées de la bataille. Aucun PJ ne subit de dégât.
- **Première ligne :** Le PJ est en avant-poste dans la ville extérieure. Il est directement confronté aux esprits.

Occasions Héroïques

L'attaque est trop brutale pour autoriser la moindre Occasion Héroïque.



Ill. Jean-Baptiste «Arnolfo» Philibert

Round 2 : Les esprits ravagent la ville

L'armée des esprits traverse la ville. Elle est heureuse de passer enfin à l'action et massacre les troupes sur son passage. Pour elle, ce n'est que l'échauffement. Les habitants se terrent chez eux.

Spécificités du Round

- La progression vers le château est rapide dû au manque de résistance dans la ville. Les esprits ne traversent pas les murs. Les pertes humaines sont limitées.
- Se battre ici est mourir ici. Le PJ mourra-t-il inutilement en héros ou servira-t-il encore Inao en se réfugiant dans les lignes arrière.
- Le PJ général perd une partie des troupes de la ville. Il subit -3 en Art de la Guerre pendant toute la durée du siège.

1-Déclaration

- **Soutien, Désengagé et Engagé :** Ces lignes sont dans le château, trop éloignées de la bataille. Aucun PJ ne subit de dégât.
- **Première ligne :** Le PJ est débordé de toutes parts. Il réalise l'erreur d'avoir voulu enrayer la progression des esprits et doit sonner la retraite.

Occasions Héroïques

- **Escorter une famille de villageois (*heimin*).** Le PJ escorte une famille de villageois jusqu'au Donjon Vigilant. Il prend 5 Blessures et subira un malus de -1g0 en Art de la Guerre au Round suivant.
- **Acculé par les esprits.** Deux esprits ont isolé le PJ. Jouer l'escarmouche contre deux Mudashin. S'il réussit, ce PJ obtient +3 en Art de la Guerre lors du prochain Round.
- **Organiser le repli.** Le PJ coordonne le repli des samouraïs du Singe vers le château. Le PJ général gagne +3 en Art de la Guerre pendant toute la durée du siège.
- **Renseigner le général.** Le PJ court à toutes enjambées prévenir le PJ général de l'avancée des troupes ennemies. Ce PJ sera en ligne de Soutien au prochain Round et le PJ général gagnera +1g0 en Art de la Guerre au prochain Round.

Round 3 : Aux portes du Donjon Vigilant

La ville est perdue. Les troupes du Singe postées en ville courent pour rejoindre les murs extérieurs du Donjon Vigilant. Elles sont pourchassées par l'armée des esprits. La bataille arrive au pied du fort.

Spécificités du Round

- À partir de ce Round, la ligne Engagé entre en jeu pour le reste du combat de siège. Les samouraïs du Singe se battent énergiquement.
- Les esprits doivent enfoncer l'immense porte du Donjon Vigilant pour pénétrer dans le fort du Clan du Singe.
- Le PJ général perd le reste des troupes de la ville. Il subit -1g0 en Art de la Guerre pendant toute la durée du siège.

1-Déclaration

- **Soutien, Désengagé :** Ces lignes sont dans le château, trop éloignées de la bataille. Aucun PJ ne subit de dégât.
- **Engagé :** Le PJ se poste dans les premières défenses du fort (au-dessus des murs, dans une tour de guet ou juste à l'extérieur, au pied des murs). Il participe à la bataille.
- **Première ligne :** Ce sont les troupes anciennement postées dans la ville. Elles sont au pied des murs extérieurs.

Occasions Héroïques

- **Regrouper les armées (unique).** Le PJ réussit l'exploit de regrouper les troupes à l'extérieur du château vers l'intérieur, sans que l'armée des esprits ne pénètre dans la cour intérieure. Le PJ général gagne +1g0 en Art de la Guerre pendant toute la durée du siège.
- **Sauver des heimin (*heimin*).** Des heimin viennent se réfugier au Donjon Vigilant. Le PJ les couvre contre les esprits. Il perd 5 Blessures et subira -1g0 en Art de la Guerre au Round suivant.
- **Tenir la porte (unique).** Le PJ organise suffisamment bien les défenses pour contenir les esprits à l'extérieur du Donjon Vigilant. Les portes ne céderont pas au prochain Round.

Round 4 : Tenir les positions

Des esprits frappent la porte et s'en prennent à ses gonds. D'autres escaladent les murs inclinés du Donjon Vigilant. D'autres enfin font le tour de l'entrée principale pour prendre les défenseurs à revers. Le Donjon Vigilant subit de toutes parts le terrible assaut des esprits.

Spécificités du Round

- La délégation Shosuro passe à l'action. Si elle était enfermée, elle profite de la confusion naissante dans le château pour s'échapper de son éventuelle prison. Les PJ penseront-ils à vérifier les geôles ou à surveiller les Shosuro ?
- Si les PJ n'ont pas choisi précédemment l'Occasion Héroïque « *Tenir la porte* », alors la porte cède à ce Round. **Le PJ général subit -5 en Art de la Guerre**.
- S'ils les PJ ont choisi précédemment l'Occasion Héroïque « *Tenir la porte* », ils peuvent l'obtenir une dernière fois durant ce Round. Au prochain Round, la porte finira par céder sous la pression des esprits.
- Les Tsuno sont visibles depuis la ligne Engagé. La position surélevée des PJ leur permet d'attaquer les Tsuno avec des armes ou des Sorts longue distance (minimum 50 m).
- Les grimpeurs Mudashin abusent de leur Capacité de Provocation. Étant en dessous des adversaires qu'ils provoquent, les samouraïs se jettent dans le vide… et s'écrasent 10 m plus bas. Un PJ provoqué sur la ligne Engagé devra réussir un **Jet d'Athlétisme ND20** pour ne subir que 1g1 Blessures au lieu de 3g2.

1-Déclaration

- **Soutien :** C'est la salle de commandement. Aucun PJ ne subit de dégât.
- **Désengagé et Engagé :** Le PJ se bat contre les premiers esprits qui arrivent dans la cour…
- **Première ligne :** Ce sont les troupes anciennement postées dans la ville. Elles sont au pied des murs extérieurs.

Occasions Héroïques

- **Tenir les murs (unique).** S'il n'y est pas déjà, le PJ rejoint la ligne Engagé. Il affronte les grimpeurs Mudashin. Jouez une escarmouche contre un Mudashin, sachant que le PJ est surélevé (*Ldb*, p.89). Si le PJ gagne, les murs ne se feront pas débordés par les esprits au prochain Round. S'il perd, le PJ général subit -5 en Art de la Guerre pendant toute la durée du siège.
- **Tenir la porte (unique).** Le PJ organise suffisamment bien les défenses pour contenir les esprits à l'extérieur du Donjon Vigilant. Les portes ne céderont qu'au prochain Round.
- **Présent d'un shugenja.** Les shugenja de Fuzake vous aident (voir *Ldb*, p.239 ou soigne le PJ de 3g3 Blessures).
- **Repositionnement tactique.** Le PJ général évacue les blessés pour les soigner. Un PJ se place sur la ligne de son choix. Le PJ général bénéficie de +3 en Art de la Guerre à son prochain jet 1-Déclaration.
- **Deux d'un coup.** Le PJ est face à deux Mudashin. Contre un **Jet d'Armes réussi ND35** ou 1 Point de Vide dépensé, le PJ tuera les deux Mudashin d'un coup. Ce superbe geste remontera le moral des troupes. Le PJ général gagnera +1g0 en Art de la Guerre au prochain Round..

Round 5 : Les premières défenses cèdent

La grande porte finit par céder. Une marée bleue passe par-dessus les murs. Ça y est ! La voie est enfin ouverte à l'armée des esprits et le carnage continue ! La cour intérieure, les premiers couloirs et les Salons de la Grimace sont envahis par les esprits. Les Tsuno restent encore sur leur ligne de Soutien.

Spécificités du Round

- La délégation Shosuro s'est déguisée en soldat du Clan du Singe. Elle se dirige vers les étages supérieurs du Donjon Vigilant pour pénétrer dans les appartements privés de Toku et d'Inao.
- Inao prend conscience de l'insuffisance de son armée. Sa Famille et le Clan de la Guêpe sont trop loin. Le Clan du Lion, sur la rive d'en face, est le plus proche. Inao supplie les PJ de demander leur aide. Elle leur donne 100 koku et la promesse que le surplus de riz de l'année prochaine sera vendu à bas prix au Clan du Lion. Hisao conduira les PJ jusqu'aux tunnels secrets du Donjon Vigilant pour gagner la rive d'en face. Aucun cheval n'est entraîné pour galoper dans ces souterrains étroits, sombres et longs. Combien de PJ iront chez le Clan du Lion ?
- Se rendre dans les Terres Lion demande 2 h aller, 1 h de discussion et 2 h retour. Chaque trajet peut être réduit de moitié par un Jet en **Athlétisme (Course) / Constitution ND30**. La discussion chez le Lion peut être écourtée à un temps insignifiant par un Jet en **Art de la Guerre (Combat de siège) / Intuition**, **Courtisan (Manipulation) / Intuition** ou **Sincérité (Honnêteté) / Intuition ND30.**
- Si ce n'est déjà fait, le PJ général ne bénéficie plus de son +10 en Art de la Guerre (Fort) ni des bonus associés aux PJ Kaiu. L'ennemi est dorénavant dans la place, non plus à l'extérieur.
- Le Clan du Singe entretient une relation privilégiée avec ses heimin. Ces derniers ont été épargnés et ont eu le temps de s'organiser. Si les PJ ont précédemment sélectionné les Occasions Héroïques « heimin », les heimin sont ragaillardis par l'assistance des samouraïs. Chaque Occasion Héroïque « heimin » précédemment choisie octroie +1g0 en Art de la Guerre au PJ général pendant toute la durée du siège. Sinon, le bonus est de +5.

1-Déclaration

- **Soutien :** C'est la salle de commandement. Aucun PJ ne subit de dégât.
- **Désengagé :** Le PJ reste libre de ses actions. Va-t-il surveiller les Shosuro, aider son général, être messager, renforcer les lignes avant, etc. ?
- **Engagé et Première ligne.** L'espace réduit à l'intérieur du Donjon, les pertes des troupes du Singe et la nécessité de faire face aux esprits conduisent à la consolidation des lignes Engagé et Première ligne. À partir de ce Round, ces deux lignes sont mélangées et ne forment plus que la Première ligne.

Occasions Héroïques

- **Présent d'un shugenja.** Les shugenja de Fuzake vous aident (voir *Ldb*, p.239 ou soigne le PJ de 3g3 Blessures)
- **Repositionnement tactique.** Le PJ général évacue les blessés pour les soigner. Un PJ se place sur la ligne de son choix. Le PJ général bénéficie de +3 en Art de la Guerre à son prochain jet 1-Déclaration.
- **Deux d'un coup.** Le PJ est face à deux Mudashin. Contre un Jet d'Armes réussi ND35 ou 1 Point de Vide dépensé, le PJ tuera les deux Mudashin d'un coup. Ce superbe geste remontera le moral des troupes. Le PJ général gagnera +1g0 en Art de la Guerre au prochain Round.
- **Renforcer les lignes avant.** Le PJ charge en pleine mêlée. S'il réussit un **Jet d'Armes ND35** ou s'il dépense 1 Point de Vide, il subira 15 Blessures et octroiera au PJ général +1g1 en Art de la Guerre au prochain Round. S'il rate, il subit 15 Blessures.
- **Présence d'esprit.** Le PJ repense à la délégation Shosuro. Il la retrouve automatiquement en train de retourner les appartements privés d'Inao et de Toku. Seul contre trois, le PJ aura besoin d'aide. Le PJ bénéficie de l'effet de surprise et obtient l'Initiative au premier Round. Choisira-t-il d'avertir ses compagnons ou d'engager le combat contre les trois Shosuro ?

Round 6 : Le Donjon Vigilant est envahi

Les salles du rez-de-chaussée sont perdues. Le combat monte dans les étages et se rapproche de la salle de commandement. Les cris envahissent les murs et les cadavres jonchent les sols. Le moral des soldats du Singe diminue comme leur nombre, tandis que l'assaillant continue d'être si atrocement puissant et féroce.

Spécificités du Round

- La délégation Shosuro a mis à sac les appartements privés d'Inao et de Toku. Elle enrage de ne pas trouver les Parchemins de Jade. Elle en déduit qu'Inao les porte sur elle (ce qui est vrai). Les Shosuro révèlent leur traîtrise envers le Clan du Singe lorsqu'ils combattent aux côtés des esprits.
- Le PJ général subit -3 en Art de la Guerre à cause de la perte de ses troupes.

1-Déclaration

- **Soutien :** C'est la salle de commandement. Aucun PJ ne subit de dégât.
- **Désengagé :** Le PJ reste libre de ses actions. Va-t-il surveiller les Shosuro, aider son général, être messager, renforcer les lignes avant, etc. ?
- **Engagé et Première ligne.** Le PJ est en plein cœur de la bataille. Par la fenêtre, il voit que les Tsuno ont pénétré dans la cour intérieure.

Occasions Héroïques

- **Présent d'un shugenja.** Les shugenja de Fuzake vous aident (voir *Ldb*, p.239 ou soigne le PJ de 3g3 Blessures).
- **Tsuno à portée ! (unique).** Un PJ saute par la fenêtre et atterrit dans le cour intérieure. Il arrive au contact d'un Tsuno. L'action est héroïque mais le PJ réussira-t-il à vaincre seul un Tsuno ? Initiative ! S'il réussit, le Tsuno général subit -1g1 en Art de la Guerre pendant toute la durée du siège.
- **Deux d'un coup.** Le PJ est face à deux Mudashin. Contre un **Jet d'Armes réussi ND35** ou 1 Point de Vide dépensé, le PJ tuera les deux Mudashin d'un coup. Ce superbe geste remontera le moral des troupes. Le PJ général gagnera +1g0 en Art de la Guerre au prochain Round.
- **Renforcer les lignes avant.** Le PJ charge en pleine mêlée. S'il réussit un **Jet d'Armes ND35** ou s'il dépense 1 Point de Vide, il subira 15 Blessures et octroiera au PJ général +1g1en Art de la Guerre au prochain Round. Si raté, il subit 15 Blessures.

Round 7 et 8 : Coup pour coup

La bataille fait rage à l'intérieur du Donjon Vigilant. Esprits et samouraïs luttent pour leur plaisir ou pour défendre leur vie. Si au préalable les espaces étaient encore ouverts, l'intérieur du fort oblige une concentration des lignes de front. Le combat s'équilibre. Ni les uns, ni les autres n'arrivent à prendre l'ascendant.

Spécificités des Rounds

- L'armée des Tsuno commence enfin à faiblir. Au Round 7 et 8, le Jet en Art de la Guerre des Tsuno diminue à chaque fois de 1g1.
- La délégation Shosuro conduit l'armée des esprits vers la salle de commandement.
- Les Tsuno s'avancent dans les lignes. Au Round 7, ils sont Désengagés. Au Round 8, ils seront Engagés.

1-Déclaration

- **Soutien :** C'est la salle de commandement. Aucun PJ ne subit de dégât.
- **Désengagé, Engagé et Première ligne.** À cause de la compacité des samouraïs, les lignes n'existent plus. Il n'y a plus qu'une ligne de défense (Soutien, dans la salle de commandement) et d'attaque (fusion des lignes Désengagé, Engagé et Première ligne). Pour les besoins de la résolution des jets de Combat de masse, considérez la ligne d'attaque comme Engagé.

Occasions Héroïques Rounds 7 et 8 confondus

- **Présent d'un shugenja.** Les derniers shugenja de Fuzake vous accordent un dernier soutien avant de mourir sous les lames des esprits. Voir *Ldb*, p.239 ou soigne le PJ de 3g3 Blessures. Cette Occasion Héroïque ne peut être choisie qu'une seule fois Rounds 7 ou 8 confondus.
- **Duel contre un Tsuno (unique).** Un PJ se dirige sur la ligne où se trouve un Tsuno. Les troupes réussissent à séparer les duellistes des deux autres Tsuno. Initiative ! Si le Tsuno est tué, le Tsuno général subit -1g1 en Art de la Guerre pendant toute la durée du siège.
- **Attaquer les Tsuno (unique).** Le PJ coordonne les attaques contre les Tsuno. Chaque Tsuno subit 18 Blessures.
- **Duel contre un Shosuro (unique).** Le PJ se retrouve face à un Shosuro. **Initiative !**
- **Attaquer les Shosuro (unique).** Le PJ coordonne les attaques contre les Shosuro. Chaque Shosuro subit 13 Blessures.
- **Bloquer les esprits.** Le PJ joue avec les espaces étroits des escaliers et des couloirs pour bloquer la percée des esprits. Le PJ général gagnera +1g1 en Art de la Guerre au prochain Round.
- **Sursaut d'Honneur.** Le PJ remotive les dernières troupes par des paroles d'héroïsme et d'encouragement. Il peut retenter une Inspiration (voir Inspiration) ou accorder automatiquement +1g0 à son PJ général en Art de la Guerre au prochain Round.

Les renforts du Lion

Si les PJ ont réussi tous leurs Jets pour réduire la durée des trajets et le temps de négociation, les renforts du Lion arrivent au Round 7. Les renforts arriveront au plus tard au Round 10. Les soldats Lion accordent au PJ général +1g1 en Art de la Guerre et une Occasion Héroïque supplémentaire jusqu'au Round 9. Les Lion soignent également une seule fois un PJ de 2g2 Blessures.

Round 9 : Le combat des chefs !

L'agressivité des Tsuno massacre les derniers soldats. Les portes de la salle de commandement volent en éclats. Les Tsuno pénètrent dans la salle en poussant des cris de guerre. Les Shosuro sourient avec malveillance. Ils crient : ***« Le Clan du Singe et la Magistrature de Jade font honte à la gloire de Hantei XVI ! »***. Place au combat des chefs !

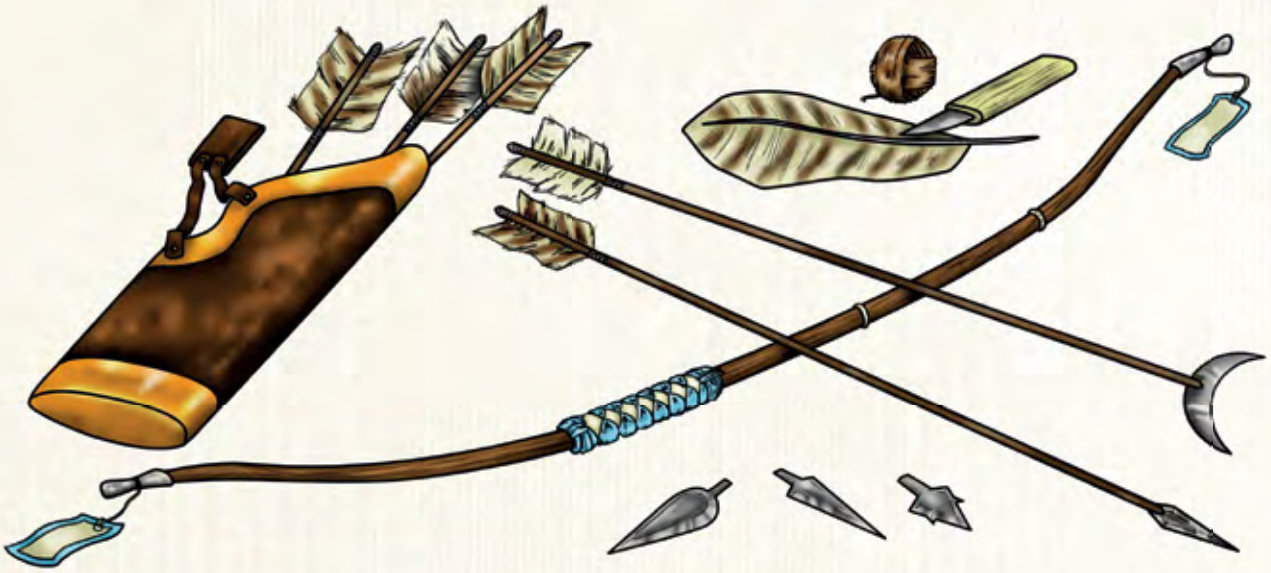
Pour le combat final, il ne devrait rester idéalement que les Tsuno et les Shosuro contre les PJ. Le combat de masse est terminé et l'escarmouche ultime pour la victoire se joue dans la salle de commandement.

Le dernier combat devrait refléter les actions précédentes et être à peu près équilibré. Même si les PJ n'ont pas choisi les Occasions Héroïques pour blesser les Tsuno et les Shosuro, il serait difficile d'envisager qu'aucun PNJ samouraï ne les ait blessés au préalable. Jusqu'à maintenant, le PJ général était constamment à l'abri. À l'exception de Points de Vide dépensés, il devrait être en parfait état de combattre.

- 2 Tsuno, 1 Shosuro et l'esprit de Shosuro Atose
- 1 Tsuno, 3 Shosuro et l'esprit de Shosuro Atose

Au début du combat, une fumée bleue apparaît à côté de Shosuro Inao. Il s'agit de l'esprit de Shosuro Atose. Il engage le combat contre son ancienne élève. Combien de temps tiendra-t-elle contre son sensei pendant que les PJ combattent le reste des troupes ?

Pendant le combat, Atose laisse éclater sa colère contre Inao. De par les amples mouvements martiaux, il remarque les parchemins cachés dans la manche du kimono d'Inao. Atose lui reproche alors de lui avoir menti. Les Parchemins de Jade doivent être au Scorpion ! Inao lui rétorque que les lettres d'amour de Toturi Ier ne tomberont jamais entre les mains de son ancien Clan. Ces révélations jetteront le trouble parmi les PJ en pleine bataille !



Ill. Jean-Baptiste «Arnolfo Philibert

Partie 4 : Fin de la partie

Round 10 : Fin du combat

Si les PJ ont raté tous leurs jets pour réduire la durée des trajets vers le Clan du Lion, les renforts Lion atteignent la salle de commandement au Round 10. Que ces renforts interviennent entre le Round 7 et le Round 10, vous êtes libre de statuer s'il reste des survivants à la fin du combat. Vous pouvez mettre les survivants en relation avec l'historique de vos PJ ou de vos futures aventures.

Au final, les PJ devraient ressortir victorieux du combat des chefs.

Panser les blessures

La lumière naissante du jour apporte les premiers éclairages sur le massacre de la nuit. Après la victoire, vient le temps de la reconstruction et de justifier ses responsabilités. Des shugenja de Fuzake ayant entendu parler de l'attaque sur le Donjon Vigilant arrivent trop tard pour la bataille mais à point nommé pour les rites funéraires. Un PJ shugenja peut se joindre à eux pour aider les centaines de cadavres du Singe à rejoindre la paix en Meido et Yomi. Dans la cour intérieure du château, des bûchers brûlent les corps tombés durant la nuit.

Shosuro Inao révèle ce qu'elle sait des Parchemins de Jade. Entre ce qu'elle croit savoir car trompée par son sensei et ce que lui disent les PJ sur le contenu des parchemins, Inao ne sait plus quoi penser. Elle refuse d'ouvrir les parchemins, de peur de connaître une éventuelle honte de Toturi Ier. Pour elle, seul Toku a le droit de les lire..

Reconnaissance officielle

Quelques jours après la victoire, le château est enfin nettoyé. Des samouraïs importants entrent dans le Donjon Vigilant. Parmi eux, Toku, Kuni Kaze Ji et Kuni Utagu, le Champion de Jade.

Toku félicite publiquement les PJ pour leur bravoure et pour avoir protégé la vie de sa femme. Il prend les Parchemins de Jade et les remet sans les lire à Kuni Utagu. Utagu les déroule et les lit publiquement. Tous ont la confirmation de la légitimité de la Magistrature de Jade. Le Champion de Jade en profite ensuite pour féliciter publiquement ses yoriki (les PJ) et les promeut au rang de conseiller (karo) s'ils le souhaitent. Des murmures d'approbation et d'indignation balaient la salle. Sans y prêter attention, Toku ordonne de passer à table, changeant ainsi la conversation.

Le banquet final sonne la fin de l'aventure.

Récompenses

Un signe + accorde des points. Un signe - retire des points. Augmentez ou diminuez la récompense si le signe est doublé. Les pages 91 à 95 et 300 du livre de base vous permettront de déterminer les points.

Points d'expérience	Gain
Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
Avoir sauvegardé les Parchemins de Jade	+1 PE
Avoir vaincu l'armée commandée par les Tsuno	+1 PE

Note : Si les PJ ont fui la bataille, Toku ne leur donne pas l'autorisation de faire *seppuku*. Les PJ finissent *rônins* ou sont exécutés par les gardes impériaux.

Vertus et événements	Spécial

Le scénario part du principe que les PJ remportent le combat de siège au prix d'énormes sacrifices.

L'arrivée finale d'une délégation impériale va confronter les PJ aux hypocrisies de la cour. Quand les guerriers réussissent sur le champ de bataille, encore faut-il que leur victoire soit reconnue politiquement pour être totale. Certes, les PJ ont gagné mais le Donjon Vigilant est dans un triste état. Le Clan du Singe a même avoué sa faiblesse en demandant l'aide du Clan du Lion. Peut-on dès lors parler d'une belle et noble victoire d'honorables samouraïs ? La reconnaissance officielle des PJ se heurte à la jalousie des diplomates, jouant sur les mots et les considérations sociales. Les courtisans du Scorpion et du Phénix sont les opposants les plus farouches, où les premiers démentent l'implication du Scorpion dans l'armée des esprits et où les seconds veulent miner l'autorité de la Magistrature de Jade. Les forces en présence n'apprécient pas de voir des nouveaux venus entrer dans leur cercle. Mieux vaut écraser tout de suite les PJ qui pourraient devenir des concurrents de poids. Hélas pour eux, les PJ ont les faveurs de Toku, ami proche de l'Empereur et la reconnaissance de Kuni Utagu, Champion de Jade respecté.

En somme, les PJ sont dorénavant connus de la cour et jetés bien malgré eux dans la mêlée des sarcasmes et des intérêts contradictoires du jeu des courtisans.

Les PJ perdent -1,0 d'Honneur et -1,0 de Gloire. Un PJ courtisan peut intervenir pour se battre sur le plan politique. S'il réussit un Jet en **Courtisan, Sincérité** ou **Etiquette** avec **Intuition ND30**, **il abaissera de 0,1 la perte subie.** Un jet séparé est demandé pour l'Honneur et pour la Gloire. Au vu de la puissance de la cour, il n'est pas possible de mettre des Augmentations pour abaisser davantage le malus. Les PJ débutent dans la vie politique.

Si un PJ accepte de devenir *karo* de Kuni Kaze Ji, il gagne +1,0 en Statut. Être karo implique une plus lourde responsabilité que simple yoriki. Le Champion de Jade Kuni Utagu attend du PJ qu'il fasse passer sa loyauté envers la Magistrature de Jade avant son Clan ou son sensei. Dorénavant, le PJ œuvre pour la cohésion de Rokugan avant tout.

Si un PJ refuse de devenir karo de Kuni Kaze Ji, il ne gagne rien. Il ne sera pas pour autant rejeté par la Magistrature de Jade. Kaze Ji et Utagu savent qu'ils auraient trop à y perdre et respecteront le choix de ce PJ. Ce dernier restera simple yoriki de Jade.

Faveurs et rancœurs

Les PJ obtiennent l'Avantage **Relations : Toku** (Influence, 4 points).

Les Parchemins de Jade renferment les règles liées à la Magistrature de Jade (*Ldb*, p.256 et 257). Les PJ pourront les prendre au Rang 3, le temps de réapprendre ces Techniques oubliées

Le Sort secret et inédit *« Les Couleurs de la réussite »* est décrit dans les Parchemins de Jade.

Si le PJ devient un *karo* de Jade, il reçoit son doigt de jade. Les autres, trois doses de poudres de jade

Ill. Ortega Peres «Shoujiko» Leyre

Mudashin, Rang 1

Les samouraïs mus par la violence de leur vivant finissent par rejoindre Toshigoku, le Royaume du Massacre (*Ldb*, p.41). Ils ne vivent que pour se battre et ceux qui périssent se relèvent dès l'aube suivante pour recommencer une bataille sans fin.
Certains samouraïs de Toshigoku conservent un semblant d'aptitudes martiales et d'obéissance. On les appelle les Mudashin. Les éternelles batailles de Toshigoku ont fait d'eux de bons soldats. Leurs attaques reflètent des souvenirs mécaniques de leurs anciennes Techniques. La volonté de tuer a effacé la transmission du savoir des ancêtres et le désir de les honorer. Seul le carnage compte.
Si les Mudashin sont dirigés par plus forts qu'eux, ils s'organisent comme des unités militaires, capables de se battre en rangs et de déployer des tactiques de guerre. Un Mudashin reste indifférent au sort de ses confrères. S'il donne l'impression d'épauler un camarade en danger, ce n'est que pour porter le coup final à l'adversaire.
Le Mudashin se souvient que les adversaires des lignes reculées sont généralement les plus fragiles au corps à corps ou les plus importants, comme l'état-major. Il les provoque donc à dessein pour se réjouir d'un massacre presque gratuit.

Air : 3 Terre : 2 Feu : 1 Eau : 3
Agilité : 3

Initiative : 4g3.
Attaque :
⊙ Katana 6g3 (action complexe). Dégâts 6g2.

ND d'armure : 20
Réduction : 3

Blessures :
0-20 (+5);
21-39 (+10) ;
40 (mort).

- Art de la guerre 4
- Défense 4

✵ **Esprit.**
✵ **Provocation :** Pour une Action de Mouvement, une cible située à -9m doit réussir un Jet d'Opposition en Eau. En cas d'échec, elle doit obligatoirement adopter la Posture d'Assaut à son prochain Tour de jeu. La victime doit concentrer toutes ses attaques sur le Mudashin et utiliser obligatoirement des attaques au corps à corps. Tant que l'adversaire provoqué est en vie, le Mudashin ne peut plus faire appel à cette capacité.
✵ **Souvenir de technique :** Le Mudashin bénéficie en permanence d'une Augmentation Gratuite pour toutes les Manœuvres (*Ldb*, p.86).

Délégation Shosuro, Rang 2

La délégation Shosuro est composée de trois Shosuro formés à l'École d'Espion infiltré Shosuro. Elle met à profit ses compétences complémentaires pour organiser l'attaque des Tsuno et voler les Parchemins de Jade. Si elle a été mise aux arrêts, Enoki sera le premier à s'évader de sa cellule (Passe-passe), avant de délivrer les deux autres.
Pour créer l'esprit d'Atose, prenez le profil ci-dessous et rajoutez-lui la Capacité Esprit (*Ldb*, p.319).
Ce profil inclut un Point de Vide dépensé et des Blessures initiales subies pendant le combat de siège. Il conviendra d'ajouter les autres Blessures occasionnées par les PJ, comme lors des Occasions Héroïques ou du combat des chefs.

Honneur : 1,5 Statut : 1 Gloire : 1

Air : 4 Terre : 2 Feu : 2 Eau : 3 Vide : 2
☒❑

Initiative : 6g4.
Attaque :
⊙ Ninja-To 5g3. Dégâts 6g2.
- Pas de perte d'Honneur ou de Gloire sur les Compétences Dégradantes si le personnage les utilise pour le Clan du Scorpion.
- Si l'adversaire n'est pas conscient de la présence du personnage, celui-ci reçoit +2g0 à l'attaque et n'est plus limité par son Vide pour les Augmentations.
- +1g0 à l'attaque contre un adversaire Etourdi ou Fatigué (ne se cumule pas avec le bonus ci-dessus. Prendre le meilleur des deux).

ND d'armure : 30 (+5 armure légère)
Réduction : 3

Blessures :
0-10 (+0) : ☒☒☒☒☒☒☒☒☒☒
11-14 (+3) : ☒☒☒☒
15-18 (+5) ; 19-22 (+10) ; 23-26 (+15) ; 27-30 (+20. Les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 31-34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des Actions Gratuites) ; 35-38 (hors de combat) ; 39+ (mort).

- Athlétisme (Escalade)* 3
- Comédie (Profession)* 3
- Discrétion (Furtivité)* 3 (+2g0)
- Ninjutsu* 3
- Sincérité (Tromperie)* 3
- Considérez que le ninja-to est utilisé avec la Compétence Ninjutsu

Compétences supplémentaires pour Tanare
- Art de la guerre (Combat de masse)* 3
- Ingénierie 2
- Intimidation 2

Compétences supplémentaires pour Radu
- Connaissance : Otosan Uchi 2
- Courtisan (Manipulation)* 3
- Jeu : Sadane 2

Compétences supplémentaires pour Enoki
- Discrétion* 4 (au lieu de 3)
- Iaijutsu 3
- Passe-passe* 2

Avantage : Chantage (Hisao).
Désavantages : Indifférent (Clan du Singe) et Obnubilé (Récupérer la Vallée du père et de la fille).

Equipement par Shosuro : armure légère, vêtements de cour, daisho, couteau, ninja-to, nécessaires de voyage et de dessin, 5 koku.

Tsuno

Les Tsuno ont contracté la Souillure de Jigoku en 1151 quand Daigotsu a passé un accord avec eux. Les Tsuno acceptent d'être une force de frappe au service de Daigotsu, en échange de quoi Daigotsu les laisse circuler librement dans l'Outremonde pour envahir Rokugan. Si vous souhaitez jouer avec un Tsuno non Souillé, retirez-lui ses Rangs de Souillure et remplacez la compétence Connaissance : Outremonde 3 par Intimidation 3.

Scénario #1 : Le Tsuno est présenté dans le *Ldb*, p.330. Mais il est trop puissant pour des PJ Rang 2. Vous trouverez ci-dessous une version allégée. Mettez en jeu deux fois moins de Tsuno qu'il y a de PJ (arrondir à l'inférieur).

Scénario #6 : Vous pouvez utilisez les Tsuno présentés dans le *Ldb*, p.330. Si vous possédez le supplément *Ennemis de l'Empire*, le MJ est invité à créer un Déchireur d'Ame (p.190) avec l'Avantage Caresse des Royaumes Spirituels (Toshigoku). Les magies des Royaumes de Toshigoku, Meido et Yomi sont à privilégier..

Rang 2

Air : 2 — Terre : 4
Réflexe : 3

Feu : 2 — Eau : 3
Agilité : 3

Initiative : 4g3.
Attaque :
⊙ Lame Tsuno 7g3 (Complexe). Dégâts 6g3.
⊙ Mains nues 6g3 (Complexe). Dégâts 3g2

ND d'armure : 20
Réduction : 3

Blessures :
0-20 (+0) ;
21-28 (+3) ;
29-36 (+5) ;
37-44 (+10) ;
45-52 (+15) ;
53-60 (+20. Les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ;
61-68 (+40. Ne peut agir que 4 fois avec au maximum des Actions Gratuites) ;
69-76 (hors combat) ;
77+ (mort).

Rang de Souillure : 0

Ill. Michiyo

Armes Lourdes (Lames Tsuno) 4
Art de la guerre 2,
Athlétisme 3,
Connaissance : Royaumes Spirituels 4,
Défense 3,
Connaissance : Outremonde ou Intimidation 3,
Discrétion 3,
Jiujutsu 3

- **Esprit.**
- **Peur 2.**
- **Vivacité 3.**
- **Arme spéciale (Lame Tsuno) :** les cruelles épées dentelées des Tsuno bénéficient d'un bonus de +1g0 au jet d'attaque contre tout adversaire ayant un Rang de Souillure, la capacité spéciale Esprit ou l'Avantage caresse des Royaumes Spirituels.

Ill. Anna « Tasia » Denarchi

Voie Alternative : Assistant de Jade [Shugenja]

Il fut des périodes où la Magistrature de Jade recrutait les samouraïs d'après leurs compétences et non d'après leur influence. Les Champions de Jade avaient bien conscience que se doter de personnes capables était un excellent moyen pour légitimer leur institution. Grâce à ces recrues compétentes, ils avaient des arguments supplémentaires pour contrer l'opposition du Clan du Phénix. Ils recherchaient des shugenja soucieux de leur rôle d'intermédiaire entre les kami et les rokugani, ayant déjà résolu quelques problématiques spirituelles. Les recrues étaient placées au bas de la hiérarchie pour leur donner une légère autorité, afin de soulager la charge des Magistrats de Jade. Ainsi naquit le poste très polyvalent d'Assistant de Jade.

Ces shugenja de terrain et de bureau sont les réels enquêteurs. Ils travaillent sous la responsabilité d'un Magistrat de Jade. Ils remettent des rapports au Magistrat qui prend la décision finale de l'enquête. L'Assistant de Jade bénéficie d'une grande souplesse d'action et de tâches très variées. Il épluche les demandes de ceux réclamant l'aide de la Magistrature de Jade, archive les rapports, se tient informé des lois impériales relatives à la magie et se rend souvent sur place pour enquêter. Sa légère autorité l'autorise même à enrôler quelques *ashigaru* quand le besoin se fait sentir.

L'histoire chaotique de la Magistrature de Jade et la nécessité de prouver sa légitimité ont naturellement incité les Magistrats de Jade à mettre en place une culture du mérite. Ce cas est rare dans Rokugan où les samouraïs obtiennent traditionnellement les postes d'influence par naissance ou faveurs. Quand les shugenja sont effectivement fiables et compétents, un sensei leur enseigne une Technique propre à la Magistrature de Jade. Cette Technique leur accorde une grande polyvalence pour eux-mêmes et pour les autres.

Rang : 3
Remplace : N'importe quelle Ecole de Shugenja 3.
Conditions d'admission : Art de la magie (Faveurs) 1, Connaissance : Théologie 3, Statut 2 et Gloire 2.
Technique : Cadeau des kami. L'Assistant de Jade reçoit le respect des kami et de sa hiérarchie pour son professionnalisme. Sélectionner une Compétence Spirituelle qui ne pourra plus être modifiée par la suite. En dépensant un Point de Vide dans cette Compétence Spirituelle, le shugenja obtient +3g1 au lieu du +1g1 habituel. De plus, une fois par session de jeu, si vous réussissez votre Jet d'Incantation avec trois Augmentations, vous ne dépensez pas d'emplacement de Sort. Vous pouvez appliquer cette dernière Technique sur tout shugenja situé à -9 m de vous au moment de l'incantation.

Anneau / Maîtrise : Vide 3
Portée : Contact
Zone d'effet : 1 individu
Durée : 1 round
Augmentations : Durée (+2 Aug.), Bonus (+1 Aug.).

Il est toujours regrettable d'échouer à quelques détails près. Les précédents shugenja de la Magistrature de Jade ont élaboré une prière pour combler ce léger manque de réussite. Ce Sort fait partie des secrets de la Magistrature de Jade. Il n'est enseigné qu'aux shugenja loyaux envers cette administration. Ces shugenja n'en font généralement bénéficier que ceux qui sont également loyaux envers la Magistrature de Jade.

Le Sort confère un bonus de +1 aux Jets de Peur, Traits, Compétences et aux Jets Sans Compétences. L'effet de ce Sort s'applique après avoir pris connaissance du résultat du jet par rapport au ND. Chaque Augmentation sur le Jet d'Incantation augmente le bonus de +1, dans la limite du Rang de l'Anneau du shugenja correspondant au Trait du jet réalisé. Pour rappel, le Vide est un Anneau, non un Trait. L'effet s'achève sitôt utilisé ou à la fin du Sort.

Histoires de fantômes : Le choix d'une mère responsable

« - Mère, je t'en prie... pas encore, soupira Owari.

- Non, laisse !, répondit son mari. Les histoires de guerre de ta mère me passionnent. En plus, nous avons fini de dîner. »

Shiba Owari céda, laissant à sa mère la satisfaction de raconter à nouveau sa vie de bushi. Elle connaissait ces histoires par cœur et n'avait donc nulle envie de les écouter. Elle préféra se laisser bercer par la voix de sa mère tout en regardant son mari. Elle avait encore pour lui cette fascination qu'ont les jeunes époux l'un pour l'autre. Elle trouvait son air attentif très beau.

Sa mère parla de sa vie passée à protéger la vallée des tentatives d'annexion jusqu'à une heure avancée de la nuit.

Mais elle avait participé à peu de batailles et qui plus est de peu d'envergure. Aussi, la plupart de ses souvenirs de combat étaient en réalité des duels. Owari avait toujours du mal à imaginer sa mère en armure et en train de défaire les meilleurs bretteurs de la vallée.

Or, les anciens étaient unanimes : il n'y avait pas de femme avec un pire caractère que sa mère, Utsu Okori. Okori avait beau être de la famille Utsu, vassale des Shiba, même les yojimbo Shiba changeaient de chemin plutôt que de la croiser dans l'un de ses mauvais jours.

Le monologue d'Okori avait duré au-delà du raisonnable. Owari s'en était rendu compte, contrairement à son mari qui buvait les paroles de l'ancienne bushi. Elle interrompit sa mère, en lui demandant de regarder la nuit par la fenêtre. Elle surenchérit en arguant le travail de son mari d'ici quelques heures. Sa mère comprit. À son âge, il n'était plus raisonnable de passer des nuits blanches.

Et pourtant...

Le jeune couple et la mère se saluèrent avant de regagner leur chambre respective.

Sous le futon, le mari dit à Owari :

« - Tu sais, je n'ai pas vraiment de travail à faire. Nous sommes venus rendre visite à ta mère pour nous reposer et profiter de l'air de la montagne.

- Justement, profite, lui répondit Owari en soufflant sur la bougie ».

Okori était seule dans la grande chambre principale. Comme la veille, elle était dans son futon, adossée contre le mur. Prostrée, ses bras enserrant ses jambes contre sa poitrine, elle contemplait l'assemblée silencieuse de fantômes qui remplissait sa chambre. Il y avait les défunts de sa famille disparue, ses anciens amis et même les quelques ennemis qu'elle avait tués. Tous partageaient désormais la même offrande qu'Okori laissait avant chaque repas.

Okori leur souriait, la gorge serrée.

Mais dans son dos pourtant collé au mur, elle pouvait sentir le regard désapprobateur de milliers d'ancêtres attachés à leur petit pouvoir du passé. Pour toute nourriture, elle leur murmura d'une voix grave :

« -Vous, je vous interdis de vous mêler de la vie de ma fille comme vous l'avez fait avec moi. C'est une Shiba désormais et vous apprendrez à vous agenouiller devant les siens comme nous, les Utsu, avons appris à le faire ».

Elle se tourna vers la première assemblée de fantômes, celle dont elle se sentait la plus proche, tout en s'adressant à ses aïeux qui la toisaient :

« - Maintenant, laissez-moi avec les miens, je ne veux plus vous parler. »

Okori balaya de la main les protestations de ses ancêtres vaniteux. Une soudaine bourrasque fit grincer la maison. L'instant d'après, Okori était de nouveau seule dans sa chambre. Le calme était revenu.

Pour cette nuit.

#7 Scandales à la Cour

Ce scénario est arrivé deuxième ex-aqueo au concours de scénarios de jeux de rôle le 19/03/17 lors de la convention Montagne de Jeux à Chambéry.

Voici quelques éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

But de l'aventure

Le gouverneur Yoritomo Tisaru est sous pression pour placer sa fille à l'École de shugenja Asahina ou Isawa. En secret, il compte sur les PJ pour placer sa fille dans une École de shugenja du Clan de la Mante

Impliquer les PJ

Les PJ interprètent des karo de jade. Leurs bonnes actions précédentes sont parvenues aux oreilles de Yoritomo Tisaru. Il les convoque pour sa Cour d'Hiver. Au cours de celle-ci, il organise un dîner pour présenter subtilement sa requête aux PJ.

PJ Mante

Quelques jours avant le dîner, Yoritomo Suneka, le *hatamoto* de Tisaru, rend visite au PJ Mante. Il l'informe que Tisaru est en secret un gouverneur très spirituel, attaché aux traditions de son Clan. Il compte sur le PJ pour rester discret et l'aider à l'épanouissement de la magie du Clan de la Mante.

Suneka n'en révélera pas davantage sur ce qu'il attend du PJ, pour ne pas trahir Tisaru. Au PJ de comprendre ce que Tisaru attend de lui..

Partie 1 : Auparavant

Yoritomo Tisaru, gouverneur de la Cité de la Foudre

Fils aîné du gouverneur de la spirituelle Cité de la Foudre (*Ldb*, p.350), Tisaru aurait aimé être shugenja. Tisaru n'en veut pas aux Fortunes de ne pas posséder le don de leur parler car son cas n'a rien d'extraordinaire. Il a accepté de bon cœur sa formation à l'École de Courtisan Yoritomo. Il préfère cacher son souci d'entretenir sa spiritualité et renvoyer l'image d'un samouraï intéressé par les nécessités matérielles. Il a fini lauréat de sa promotion lors de son gempukku.

Tisaru a toujours trouvé dommageable le faible nombre de shugenja Yoritomo. Il aimerait réellement que la puissance magique de son Clan soit plus importante.

Il y a quelques années, quand il succéda à son père à la tête de la deuxième plus puissante cité de la Mante, il accéda aux coffres d'une fortune considérable. Depuis, Tisaru finance secrètement chaque mois l'École de shugenja Yoritomo. Il le fait en toute discrétion par pure humilité. Il ne veut pas qu'on le glorifie par intérêt ou par reconnaissance. Être un mécène anonyme est pour lui un moyen de se rapprocher des murmures des kami qu'il n'entendra jamais mais que d'autres, grâce à lui, pourront entendre. Seules ses proches (sa femme, son trésorier, son *hatamoto* et son bon ami Ikoma) connaissent cette facette cachée de Tisaru. Ces derniers se taisent par respect envers lui.

En public, Tisaru est un gouverneur marchand, soucieux de la santé financière de sa cité. Il est attaché aux traditions commerçantes de son Clan. Il a une fille de huit ans et un fils de quatre ans.

Astrologue Seppun

La fille de Tisaru naquit il y a huit ans. Un shugenja astrologue Seppun se trouvait parmi les invités. Il lut dans les étoiles que la fille de Tisaru développerait le don de parler aux kami. Tisaru fut le plus heureux des pères : sa fille serait une shugenja !

La fille de Tisaru est à présent en âge de rentrer à l'école. En public, Tisaru se demande quelle serait la meilleure école de shugenja pour sa fille, mais en secret, il souhaite qu'elle rejoigne l'École de shugenja Yoritomo.

Le contrôle de la Rivière des Trois Rives

Les Clans du Lion et du Scorpion se disputent à nouveau le contrôle de la Rivière des Trois Rives. Le Clan de la Grue ne s'en mêle pas car actuellement des bateaux du Clan du Phénix font office de police maritime. Le Clan du Phénix maintient une paix fragile entre le Lion et le Scorpion. Il permet d'avoir un canal ouvert et neutre sur la Rivière des Trois Rives. Le Clan de la Mante peut donc maintenir son commerce avec les Clans de la Licorne et du Dragon. Les capitaines profitent même des rivalités entre Lion et Scorpion pour faire monter les prix.

Isawa Yuta, collectionneuse de chats

Isawa Yuta est une shugenja. Elle est aujourd'hui la commandante (*shireikan*) de la flotte Phénix sur la Rivière des Trois Rives. Elle a le droit de décider qui passe ou ne passe pas sur le canal mis en place par son Clan. Son haut grade militaire n'est dû qu'à des arrangements politiques et non une compétence réelle. Yuta délègue ses responsabilités à un capitaine beaucoup plus compétent. Elle préfère jouir de sa position politique plutôt que de s'occuper de la Rivière des Trois Rives. Elle a bien conscience de son pouvoir.

Yuta est une grosse dame de quarante ans, au maquillage trop accentué et aux doigts bouffis par des bagues devenues trop serrées. Ses mariages furent des échecs et elle n'eut jamais d'enfant. Elle s'est rabattue sur les chats qu'elle collectionne depuis des années. Intarissable sur le sujet, les chats sont ses enfants. Elle s'est nouvellement éprise d'un de ses chatons. Celui-ci est une femelle au nom ridicule de Poupinette mais personne n'oserait lui dire.

Ill. Tiago Fernandes

Le Clan du Phénix considère qu'éduquer la fille d'un puissant gouverneur Mante accroîtra le prestige de l'École de shugenja Isawa. Il a demandé à Yuta de faire pression sur Yoritomo Tisaru pour prendre en charge l'éducation de sa fille.

Asahina Daruta, dirigeant de « Livré pour vous »

Asahina Daruta est un shugenja. Son affinité avec les kami de l'Air a fait de lui un redoutable manipulateur des mots et des pensées. Il monta à la capitale pour se créer une bonne position. Avec le temps et les bonnes relations, il devint le dirigeant de « Livré pour vous », un des trois plus importants réseaux de distribution d'Otosan Uchi. Il a négocié un accord commercial juteux avec les bateaux de Tisaru. Daruta est d'autant plus fier de cet accord qu'il évinça Yasuki Isanake, l'un de ses deux concurrents directs. Daruta ne s'intéresse qu'au pouvoir, au profit et reste fidèle à son Clan.

Daruta est un carriériste de cinquante ans. Sa femme de quarante ans est encore belle et ses deux enfants légitimes sortent des meilleures écoles de la Grue. Pour Daruta, rien de plus normal. L'alcool fin, la bonne chère et les divertissements raffinés font partie intégrante de sa vie.

Le Clan de la Grue considère qu'éduquer la fille d'un puissant gouverneur Mante accroîtra le prestige de l'École de shugenja Asahina. Il a demandé à Daruta de faire pression sur Yoritomo Tisaru pour prendre en charge l'éducation de sa fille.

Le plan de Tisaru : Ne plus rien devoir à ses débiteurs

Tisaru a parfaitement conscience que l'éducation spirituelle de sa fille aura un impact direct sur les affaires commerciales de sa cité. Les sous-entendus d'Isawa Yuta et d'Asahina Daruta sont très clairs. Si Tisaru ne confie pas sa fille à l'École de shugenja Isawa, Yuta révoquera le droit de passage de Tisaru sur la Rivière des Trois Rives. Si Tisaru ne confie pas sa fille à l'École de shugenja Asahina, les marchandises de Tisaru à Otosan Uchi subiront de sévères retards de livraison et moins de visibilité au profit d'autres Clans.

Tisaru est face à un dilemme insoluble. Contenter l'un revient à s'attirer les foudres de l'autre. Il a donc élaboré un plan qui sera progressivement révélé au cours de l'aventure. L'objectif de ce plan est d'amener les PJ (des karo de Jade) à dire devant témoins que la meilleure école de shugenja pour sa fille est une École de shugenja Mante. Tisaru ne peut hélas pas invoquer lui-même cet argument de la tradition sans se mettre à dos les Écoles de shugenja Isawa et Asahina. En effet, l'École de shugenja Yoritomo est ridiculement petite et son prestige est à peine égal à celui d'un Clan Mineur (quel que soit le statut du Clan de la Mante à l'époque où vous jouez). Placer sa fille dans une École de shugenja Mante, alors que les prestigieuses Écoles de shugenja Isawa et Asahina vous ouvrent leurs portes, serait une insulte. Tisaru aurait trop à y perdre. Yuta et Daruta le savent.

Partie 2 : Le dîner

Tisaru accueille les PJ

Dans Rokugan, il est de tradition d'offrir un présent à son hôte, surtout quand il a un statut élevé (*Ldb*, p.31). Quel cadeau les PJ vont-ils faire ? La présentation joue pour beaucoup dans la signification d'un présent. Les PJ trouveront-ils les bons mots ?

Laissez les PJ trouver le cadeau adéquat pour Tisaru. Au besoin, demandez-leur des Jets en **Courtisan / Intuition** ou **Connaissance : Mante / Intuition ND 20** pour les aiguiller.

Le plan de Tisaru : Des prétextes pour impliquer les PJ

Après la remise des présents, Tisaru va se servir de prétextes pour impliquer les PJ dans les événements à venir. Il flatte habilement le PJ le plus doué en calligraphie et celui le plus doué avec les esprits. Il leur demande deux petites faveurs. La formulation est si polie que la refuser est insulter Tisaru.

- **PJ littéraire : Un mot d'accompagnement.** Tisaru demande au PJ si les tournures de phrases sur un mot d'accompagnement sont dans un rokugani correct. Le mot est fait pour accompagner des livres. Il invite le destinataire à savourer sa lecture devant la baie d'Otosan Uchi. Le mot est sincèrement courtois et fort plaisant à lire.
  Tisaru sait parfaitement que les tournures de phrases sont dans un rokugani parfait (le PJ devrait avoir au moins 8 en Calligraphie pour faire mieux). Le mot est pour Daruta
- **PJ spirituel : Un « bracelet ».** Tisaru demande au PJ si la très légère magie contenue dans un magnifique bracelet féminin est conforme à la législation de Rokugan. Le bracelet reproduit le son de l'écume des vagues, accompagné d'une mélodie traditionnelle Phénix.
  Tisaru sait parfaitement que la magie du bracelet est légale. Il présente l'objet comme un bracelet féminin sachant que ce dernier peut aussi servir de collier pour chaton. Il l'offrira en privé à Yuta pour son chaton.

Présentations

Tisaru a organisé son dîner pour que les PJ comprennent la difficile position dans laquelle il se trouve quant au choix de l'École de shugenja pour sa fille. Il a prévu un plan de table en conséquence pour demander subtilement l'aide des PJ.

Quelques minutes avant de passer à table, Tisaru fait la présentation des convives :

- Sa femme, Yoritomo Nareko
- La *shireikan* des Trois Rives, Isawa Yuta
- Un ambassadeur d'Otosan Uchi, Asahina Daruta
- Son bras-droit (*hatamoto*), Yoritomo Suneka
- Son trésorier, Yoritomo Odara
- Son ami, Ikoma Barisu
- Un marchand de renom, Yasuki Isanake

Courtisan / Intuition, Enquête / Intuition :

ND10 : Tisaru a volontairement présenté Yasuki Isanake en dernier. Il signifie ainsi le peu d'importance qu'il accorde à ce samouraï. Il ne le dépeint même pas par une fonction précise et noble, contrairement aux autres, mais par un travail banal et considéré comme dégradant (« marchand »)

+1 Aug. : Tous ont très bien compris ce léger manquement volontaire à l'étiquette. Tisaru a même employé une noble expression au sujet de Daruta pour écarter le sujet tabou du commerce.

+2 Aug. : Asahina Daruta est heureux de voir qu'Isanake perd de la valeur aux yeux de Tisaru.

Plan de table

Les présentations faites, Tisaru invite les convives à passer à table. Il place lui-même Yuta et Daruta, puis il indique aux PJ des places **sans leur en attribuer de précises**. Le *hatamoto* Suneka se charge de placer Isanake, ainsi Tisaru n'adresse pas la parole à Isanake.

À quelle place les PJ vont-ils s'asseoir ?

Conformément au plan de table (voir Annexes), laissez les PJ réfléchir à leur place. Si un bushi est apte sur un champ de bataille, il en va de même pour un courtisan dans un dîner. Sensibilisez ce PJ aux subtilités de la cour. De manière générale, plus le samouraï s'assied près de Tisaru et de Nareko, plus il doit être honorable ou important. Le trésorier, le *hatamoto* et l'ami Ikoma auraient dû être plus proches de Tisaru, mais ils cèdent leur place aux PJ par politesse.

Par rapport aux emplacements du plan :

- **PJ 1 et PJ 2** sont en première ligne pour discuter avec les puissants de la table. Ils doivent avoir le plus d'Honneur, le plus de Statut, le plus de Gloire, le plus de conversation, le plus d'éducation. En un mot, ils doivent être irréprochables… ou les moins mauvais du groupe.
- **PJ 4** est à la place la plus neutre. Elle est idéale pour un samouraï grossier. L'ami Ikoma n'a aucun intérêt à profiter des difficultés que traverse Tisaru. Il aide son ami de bon cœur et passera outre quelques légers manquements à l'étiquette de PJ 3 et tous ceux de PJ 4.
- **PJ 5** est à une place aussi difficile à tenir que PJ 1 et PJ 2. Cette place est très éloignée de Tisaru (donc peu valorisée) mais elle est la plus intéressante pour obtenir des informations. PJ 5 est entourée par Ikoma Barisu, le trésorier et le *hatamoto*. Un habile courtisan, ayant compris la manœuvre de Tisaru, aura sa place ici.
- PJ 3 et PJ 6 sont à des places où de légers manquements à l'étiquette seront excusés par l'ami Ikoma et le *hatamoto*. Ces places sont très pratiques et toutes indiquées pour recueillir les allusions cachées (voir plus loin).

Courtisan / Intuition ND15 : Isanake siège à la position la plus dévalorisante. Pourtant, le trésorier et le *hatamoto* sont juste à côté de lui, signe que Tisaru estime toujours ce samouraï. Est-ce une manœuvre hypocrite ou une réelle valorisation d'Isanake ?

Conversations

Le dîner est le point clef pour faire comprendre aux PJ la situation dans laquelle se trouve Tisaru.

Tisaru ne peut pas demander l'aide des PJ directement. Ce serait un aveu de faiblesse et il perdrait donc la face (*Ldb*, p.44). Il a chargé son bras droit (*hatamoto*), son trésorier et son très bon ami Ikoma d'aiguiller subtilement les PJ vers ce qu'il attend d'eux. À l'aide de ces trois PNJ, vous avez toute latitude pour orienter les PJ dans leur mission et leur faire comprendre la situation.

Mais les trois complices de Tisaru doivent faire attention que les informations transmises aux PJ ne soient pas comprises par les autres convives. La distance entre les places reste tout de même réduite. Il faudra réussir des Jets pour comprendre le langage à double sens de ces courtisans.

Le scénario part du principe qu'aucun PNJ ne comprendra les allusions cachées des trois adjoints de Tisaru. Il serait trop difficile de gérer tous les cas de figure. Les MJ férus d'organigrammes des relations (*Ldb*, p.296) sont invités à développer le leur s'ils veulent adapter les réactions des PNJ aux allusions cachées.

Informations d'usage

Au cours du dîner, les PJ apprendront les informations suivantes :

- Yuta est une collectionneuse de chats. Elle s'est nouvellement éprise d'un adorable chaton aux poils noirs et reflets bleus.
- Daruta apprécie énormément les alcools forts et raffinés.
- Daruta va offrir des livres reliés en bois à un samouraï important. C'est un cadeau somptueux. Les livres traitent des magies non traditionnelles - amulettes meishodo Iuchi (*Ldb*, p.117), origami tsangusuri Asahina (*Ldb*, p.252) et ancêtres Kitsu (*Ldb*, p.120).
- Le grand regret de Tisaru est de ne pas avoir le don de parler aux kami.
- La fille de Tisaru doit choisir une Ecole de shugenja.
- Yuta et Daruta contribuent au développement du Clan de la Mante sur le continent.
- Les relations entre les Clans du Lion et du Scorpion sur la Rivière des Trois Rives sont tendues.
- L'acheminement des livraisons est problématique à Otosan Uchi.

Allusions cachées

Pour comprendre les allusions cachées et répondre de la même manière, les PJ doivent réussir un Jet en **Courtisan (Manipulation)** ou **Enquête (Interrogatoire)** ou **Etiquette (Conversation)** avec **Intuition ND20**.

L'emploi du double langage des courtisans ne peut pas non plus se substituer à une réelle conversation ouverte ou remplacer la Technique secrète du Rang 2 de l'École du Courtisan Doji (*Ldb*, p.114).

- **Donation.** Tisaru déplore secrètement l'appauvrissement spirituel de son Clan. Il finance régulièrement les temples de la Mante.
- **Obligations de Tisaru.** Tisaru est débiteur de Yuta et de Daruta. La première lui garantit le passage dans le canal neutre sur la Rivière des Trois Rives et le second assure la livraison de ses marchandises à la Cour d'Hiver Impériale.

Manœuvre politique

Tisaru veut qu'Isanake vole le chaton de Yuta pour qu'ensuite les PJ le récupèrent et accuse Isanake. Ainsi, Tisaru garde la face et ne s'implique pas directement dans l'affaire. Il ne compromet pas non plus les PJ. **Suneka et Odera ont ordre d'attiser la rancœur d'Isanake envers Tisaru, pour forcer Isanake a voler le chaton de Yuta.**

Courtisan (Manipulation) / Intuition ND20 : Les PJ se rendent compte de la manœuvre de provocation du trésorier et du *hatamoto* à l'encontre d'Isanake. Les deux provocateurs évoquent à demi-mot que Daruta a fait une meilleure proposition que lui pour distribuer les marchandises de Tisaru à Otosan Uchi.

+1 Aug. : Isanake n'a pas conscience du piège tendu et tombe dedans. Il contient sa rancune contre Tisaru et son regard se porte sur Yuta.

Ill. Carmen Blanca Martínez Ceballos

L'effronterie de Yasuki Isanake

À la fin du dîner, Tisaru annonce à ses convives qu'il a prévu une pièce de théâtre au style en demi-teinte (le noh). Yuta et Daruta sont ravis. Comme Tisaru s'y attendait, Isanake fait la moue. Il est notoire que le Clan du Crabe déteste le noh. Tisaru a délibérément choisi une pièce de noh pour « libérer » Isanake. Il lui laisse le champ libre pour voler le chaton, pendant les autres convives regardent la pièce. Le piège fonctionne et Isanake prend poliment congé de la Cour d'Hiver. Il prétexte le long voyage en mer pour retourner au plus tôt auprès de son daimyo. Tisaru joue les offusqués, Isanake accuse le coup et quitte la salle à manger.

Pendant que les convives assistent à la pièce de noh, Isanake se faufile dans la chambre de Yuta et vole le chaton. Il quitte ensuite la demeure de Tisaru et se dirige vers le port pour rejoindre son bateau.

Macheko file discrètement Isanake. Tisaru ne prend pas le risque de perdre le chaton.

Le scandale de Yuta

Quand la pièce de théâtre se termine, Yuta retourne dans ses appartements. L'instant d'après, le scandale éclate : son chaton a disparu ! On chuchote aussitôt le nom de Yasuki Isanake…

Tisaru joue les désolés et affirme à Yuta qu'il va tout mettre en œuvre pour retrouver ce chaton. Il charge aussitôt les PJ de l'affaire car comme le collier est magique, il s'agit là d'une affaire pour la Magistrature de Jade. Yuta n'y voit que du feu à cause de l'émotion, et même si Daruta reste sceptique mais préfère se taire.

Par où les PJ vont-ils commencer leur enquête ?

Partie 3 : A la recherche du chaton

Le plan de Tisaru : Les PJ, sauveurs du chaton

Tisaru veut que les PJ retrouvent le chaton. Une fois en possession du chaton, il aura un moyen de pression sur Yuta. Yuta devra abandonner l'éducation de la fille de Tisaru pour récupérer son chaton préféré. Pour mettre toutes les chances de son côté, Tisaru a coupé toute retraite à Isanake, en ordonnant que le bateau du Crabe soit bloqué à quai jusqu'à nouvel ordre.

Macheko garde en permanence un œil sur le chaton et Isanake. Il doit intervenir et récupérer le chaton si jamais ça tourne mal..

Premières pistes

Fouiller les chambres

La première piste est de fouiller les chambres. Yuta se scandalisera une nouvelle fois mais si les PJ invoquent que c'est dans l'intérêt du chaton, elle consentira à les laisser fouiller sa chambre. Daruta est plus réservé et affirmera ne rien avoir affaire avec la disparition du chaton. Un Jet réussi en **Sincérité (Honnêteté) / Intuition ND20** lele convaincra d'ouvrir sa chambre pour les besoins de l'enquête. La chambre d'Isanake est naturellement accessible. Un Jet réussi en **Enquête (Fouille) / Perception ND10** permettra de trouver dans sa poubelle un brouillon de mémo et le reçu d'une blanchisserie. Isanake a noté sur le mémo qu'il devait récupérer aujourd'hui un kimono, à la blanchisserie indiquée sur le reçu. Pendant toute la durée de la Cour d'Hiver, Isanake a fait appel à cette blanchisserie pour nettoyer ses affaires.

Il n'y a aucune trace du chaton dans les chambres (Isanake a d'abord pris ses affaires et a ensuite volé le chaton).

Gardes

Les gardes n'ont rien à se reprocher. Ils ont obéi aux ordres. En insistant un peu (**Courtisan (Manipulation)** ou **Art de la guerre avec Intuition ND15**), un garde précisera qu'il n'était pas à son poste... conformément aux ordres. Macheko lui a ordonné de surveiller la chambre d'Isanake.

La blanchisserie

Le teinturier est un heimin. Il connaît de vue Isanake qui depuis quelques semaines vient régulièrement chez lui pour nettoyer ses vêtements de cour. Isanake n'est pas encore passé. Son kimono est toujours là et la note n'est pas réglée par avance. Le teinturier se souvient qu'Isanake a bien insisté pour que son kimono soit prêt pour cet après-midi.

Imprévu : le chaton s'échappe

En sortant de la demeure de Tisaru, Isanake pensait récupérer son kimono avant de rejoindre le bateau. Il avait mis le chaton dans sa manche. Il était proche de la blanchisserie quand, à cause de la densité de la foule des rues commerçantes, il dut abaisser son bras. Le chaton en profita pour bondir hors de la manche de son kimono et s'échapper.

Depuis, Isanake est en colère car il n'a plus de moyen de pression sur Yuta pour se venger de Tisaru. Depuis une heure, il erre dans les rues environnantes à la recherche du chaton. Macheko a fini par comprendre la panique dans laquelle se trouvait Isanake. Du coup, lui aussi est en panique et se lance à son tour à la poursuite du chaton disparu.

Deux rencontres

Le *yojimbo* eet Isanake ne sont pas très loin des PJ. Les environs urbains de la blanchisserie sont composés de ruelles commerçantes et de petits jardinets.

Rencontre avec le *yojimbo*

Quand les PJ sortent de la blanchisserie, ils voient de dos le *yojimbo* en train de fouiller dans les poubelles. Le *yojimbo* est-il de mèche avec Isanake ? Il a trop honte d'avouer l'échec de sa mission, aussi n'en parlera-t-il pas.

Si les PJ se montrent bienveillants et l'incluent dans leur mission, Macheko sera heureux de les aider. Il leur dira que le chaton s'est échappé et qu'Isanake est dans le coin. Il justifiera sa présence pour seconder les PJ. Il se taira sur les plans de Tisaru.

Rencontre avec Isanake

Il ne faudra pas longtemps pour que les PJ tombent sur Isanake. Celui-ci niera en bloc toute accusation. Le statut de Macheko est inférieur au sien. Le poids de sa parole est donc sujet à caution. Pourtant, Isanake affiche des signes troublants : des poils bleus sont sur les manches de son kimono (**Enquête (Sens de l'Observation) / Perception ND15**) il cherche partout quelque chose du regard (**Enquête (Interrogatoire) / Intuition ND15**).

Les PJ ont très peu de moyens de faire avouer Isanake et ce dernier le sait. Il dira que le blanchisseur n'a pas fait correctement son travail et qu'il est émerveillé par la ville au point de vouloir en voir le moindre recoin.

Si les PJ n'arrivent pas à faire avouer Isanake, le *yojimbo* n'y tiendra plus. Il emploiera la bonne vieille méthode de l'intimidation propre à la famille Yoritomo. Isanake se tiendra tranquille. Le *yojimbo* le surveillera pendant que les PJ poursuivront leurs recherches.

Penser comme un chaton

Procéder à l'aveuglette pour retrouver un chaton dans une ville portuaire aussi grande et aussi vivante que la Cité de la Foudre est perdu d'avance. Le lieu où se trouve le chat a peu d'importance. Le but est d'amener les PJ à raisonner comme un chaton pour récompenser leur ingéniosité.

Où peut donc se trouver un chaton apeuré, frigorifié, affamé, agressé par les bruits urbains et perdu dans la foule ? Plusieurs approches possibles pour aiguiller vos PJ :

- **Des Jets réussis en Connaissance : Nature, Elevage : Chat** ou **Chasse** avec **Intelligence ND20** les aidera à penser comme un chaton.
- **Le Sort Influence de la nature** sera pratique pour dialoguer avec les chats du quartier. Contre un peu d'herbe à chat, ces derniers deviendront le réseau d'informateurs des PJ.
- **Les Sorts de divination** peuvent également servir mais leur efficacité devra être restreinte pour ne pas compromettre toute la partie enquête. De plus, les Sorts de divination demandent généralement de connaître personnellement l'objet ou la personne recherchée. Or, les PJ n'ont aucun lien personnel avec le chaton et qu'un lien très faible avec le collier (puisqu'un PJ l'a manié pour l'étudier). Le résultat des Sorts de divination restera donc imprécis.

Plusieurs approches raisonnées sont possibles et chacune d'elle aboutira au chaton.

- **Demander aux commerçants**. C'est probablement la première piste qu'exploreront les PJ. S'il était aussi facile de retrouver le chaton, Isanake et le *yojimbo* l'auraient déjà retrouvé.
- **Peur / bruit / endroit calme**. Pour un chaton, une rue commerçante est une grande agression sonore. Encore jeune, il a peur de l'inconnu. Le chaton recherchera un endroit où il se sentira au calme et en sécurité. Après s'être échappé, il passa par le soupirail d'une cave. Recroquevillé dans un carton, il tremble et miaule, attendant que les choses se passent.
- **Froid / chaleur.** L'hiver a beau être chaud sur l'archipel de la Mante (entre 18°C à 25°C), un chaton n'a pas encore la réserve de graisse suffisante pour passer ses journées à l'extérieur. Le chaton a froid. Il va naturellement chercher la chaleur sur le rebord d'un mur pour profiter du soleil, se blottir près d'un poêle à bois, se rouler dans du linge qui est tombé de son fil dans un jardinet, etc.
- **Faim**. Un chat se nourrit par petites rations renouvelées entre 15 à 20 fois par jour (viande rouge, poisson, petites souris, herbe à chat). Un chat ne mange pas d'aliments sucrés ni ne boit de lait. La rue commerçante compte suffisamment d'échoppes de bouche pour faire son bonheur. Peut-être même qu'au moment où les PJ approcheront d'un étal, un commerçant pestera : *« Saleté de chat ! »*, au chaton venant juste de lui chiper un morceau de viande.
- **Odeurs propres**. Le chat est très sensible aux odeurs. Il aura peut-être fui les effluves nauséabonds de la rue commerçante pour se rapprocher d'un pâté de maisons brassé par la brise marine. À l'abri du vent, il humera l'air de sa petite truffe, caché entre les rochers ensoleillés.

Rencontre avec un *karo* d'Emeraude

Cette scène intermédiaire confirmera aux PJ qu'ils sont sur la bonne voie. Elle leur demandera de faire preuve de sang-froid ou d'autorité pour parfaire leur relationnel.

Le collier du chaton a brillé dans les yeux d'un karo d'Émeraude de la Famille Yoritomo. Le karo a récupéré le collier et a laissé le chaton, sans se poser la question de l'appartenance du chaton ou du collier. Le chaton a poursuivi sa route pour finir dans le lieu de votre choix (sous des cartons ou des linges, près d'un poêle, chez un boucher, etc.). Le karo a ensuite offert le collier en guise de bracelet à sa femme. La femme arbore fièrement le nouveau bijou, sans se douter qu'il s'agit d'un collier pour chat.

Les PJ croisent le couple. Ils devraient normalement être tellement attentifs au moindre détail pour retrouver le chaton qu'il n'est pas nécessaire de leur demander de faire un jet pour remarquer le bracelet de la femme (Sinon **Enquête (Sens de l'Observation) / Perception ND15**). Un Sort de divination amènera également les PJ à rencontrer le couple.

Ill. Chantalle Grummet

Le *karo* a le même statut que les PJ. Il ne reconnaît pas à l'autorité des PJ et refuse de rendre le bracelet. Le *karo* travaille pour la Magistrature d'Émeraude et non le gouverneur de la Cité de la Foudre. Voici trois excellents arguments que les PJ pourraient employer :

- La famille Yoritomo apprécie l'argent. Les PJ peuvent racheter le collier pour 10 koku. Un Jet réussi en **Commerce (Estimation) / Intuition ND20** réduira le prix d'un koku. Chaque Augmentation réduira le prix d'un koku supplémentaire. Les PJ ne pourront pas acheter le collier pour moins d'un koku.
- Le bracelet renferme une magie illégale. Ni le karo et ni la femme ne sont shugenja. Ils se rangeront au mensonge du PJ contre un Jet réussi en **Sincérité (Tromperie) / Intuition ND15**. Un PJ shugenja peut même être dispensé du jet.
- Les PJ peuvent faire valoir la justice car ils négocient avec des *karo* d'Émeraude. S'ils leur disent que le collier a été volé, les *karo* d'Émeraude rendront immédiatement le collier (**Sincérité (Honnêteté) / Intuition ND15**).

Fin de l'enquête

Plus les PJ tardent, moins ils auront de chances de retrouver le chaton. Si jamais l'enquête n'avance pas suffisamment rapidement, le yojimbo de Tisaru finira par retrouver le chaton.

Quand les PJ sont de retour devant Tisaru pour le rapport final, le gouverneur leur présente une nouvelle affaire, parce qu'ils sont compétents ou pour se racheter.

Un nouveau scandale vient d'éclater. Tisaru avait conseillé à Daruta de faire relier ses livres par son ami Yoritomo Sayako. Lors de la livraison, Daruta reçut du rhum, un alcool exotique Mante, à la place de ses livres. Tisaru feint d'avoir peur que quelque chose de magique se soit passé à cause des magies non traditionnelles traitées dans les livres. Des karo de Jade sont donc tout indiqués pour enquêter.

Partie 4 : A la recherche des livres

Le plan de Tisaru : Les PJ, sauveurs des livres

La stratégie de Tisaru est la même que pour Yuta : priver Daruta de son bien pour ensuite le lui rendre et passer pour un sauveur. Tisaru espère échanger les livres auprès de Daruta contre l'abandon de l'éducation de sa fille à l'École de shugenja Asahina. Macheko a embauché des *rônins* influençables pour voler les livres. Il les surveille à distance attendant que les PJ retrouvent leur trace et les tuent.

Premières pistes

Les livres sont rares et chers dans Rokugan. Il vaut fort cher, tant en finance qu'en appréciation exotique pour celui qui le reçoit. Quand ils renferment en plus des réflexions sur des magies non traditionnelles acceptées par la Magistrature de Jade, ils deviennent des cadeaux de choix pour tout érudit curieux.

Daruta attendait que les pages du livre soient reliées par Yoritomo Sayako, un relieur réputé pour ses reliures en bois. Il eut la désagréable surprise de recevoir du rhum à la place. En secret, il est ravi de cette malencontreuse erreur de livraison car Daruta est un grand amateur d'alcool.

L'ordre des scènes suivantes a peu d'importance. En revanche, toutes possèdent une information pour remonter jusqu'aux livres.

Yoritomo Sayako, relieur de bois

Sayako n'a rien à voir avec l'erreur de livraison. Ami de Tisaru, il fit passer la commande de Daruta avant les autres. Macheko est venu le voir la semaine dernière pour s'assurer des délais de livraison. Il lui indiqua que des *rônins* viendraient récupérer les livres. Quand les *rônins* se présentèrent ce matin, leurs papiers étaient en règle, avec le môn et la signature personnelle du *yojimbo*. Sayako n'a pas gardé le papier. Il remit les livres et retourna à ses autres reliures.

Contre **Courtisan** ou **Sincérité / Intuition ND15**, Sayako avouera avoir remarqué un tatouage de poulpe à l'intérieur du poignet des *rônins*. Il trouve l'affaire bizarre et ne veut pas d'histoires. Il a livré les livres, reçu le règlement et les papiers des *rônins* étaient en règle. Point.

Contre **Connaissance : Pègre ou *Rônins* / Intelligence ND15**, les PJ sauront qu'un nouveau petit gang sévit à la Cité de la Foudre. Ce gang s'appelle le Gang du poulpe et traînerait près du port. Ses membres se font tatouer une petite pieuvre à l'intérieur du poignet. Les activités criminelles de ce gang sont encore à très petite échelle.

Osage, yojimbo de Daruta

Osage a réceptionné la caisse d'alcool. Il se souvient bien des livreurs : « des *rônins* qui puaient vraiment le crustacé ! » Les *rônins* présentèrent le reçu pour les reliures de Sayako (et non un reçu de l'alcool). Les livres étant rares, Osage n'a pas de point de comparaison quant au poids d'une caisse de rhum. Le poids de la caisse ne l'a donc pas gêné. Sur le coup, il n'a pas ouvert la caisse destinée à son seigneur. Tout était en règle... en apparence.

Contre un Jet réussi de **Courtisan** ou **Sincérité / Intuition ND15**, Osage consentira à donner le reçu glissé à l'intérieur de la caisse de rhum. Il s'agit du reçu n° 158 de Chiranase, une fabrique de rhum..

Chiranase, fabrique de rhum

L'entreprise Chiranase est connue pour être l'une des meilleures fabriques de rhum de la Cité de la Foudre. Elle possède des pièces de collection dont les prix dépassent l'entendement. Le rhum livré à Daruta fait partie de ces bouteilles de luxe.

Le reçu n°158 remémorera au vendeur que Macheko est à l'origine de la commande. Macheko est venu il y a deux jours pour l'informer que des *rônins* passeraient prendre la livraison. Les *rônins* ont présenté les papiers. Tout était en règle et payé d'avance.

Contre **Courtisan** ou **Sincérité / Intuition ND15**, le vendeur se souviendra d'une phrase prononcée par un *rônin* : « *après ça, on retourne à l'usine* ». Il ne sait rien d'autre.

Magistrature du Clan, joker du MJ

La Magistrature du Clan de la Mante est, comme toute magistrature, débordée. Elle n'a donc que faire du Gang du poulpe, dont les activités n'ont jusqu'à présent pas interféré avec celles des samouraïs et restent encore à très petite échelle. Le magistrat répondra que le repaire du Gang du poulpe serait quelque part dans un entrepôt du port (il s'agit en réalité d'une usine de crustacés).

Contre **Courtisan** ou **Sincérité / Intuition ND15**, le magistrat avouera avoir reçu l'ordre « d'en haut » de laisser ce gang tranquille (le *yojimbo* a besoin du petit Gang du poulpe pour laisser la part belle aux PJ).

Si les PJ rencontrent des difficultés dans le scénario, le magistrat monnaiera toutes ses informations. Il ne peut rien faire à cause de l'ordre « d'en haut ».

L'usine de crustacés

Le *yojimbo* surveille l'usine de crustacés du Gang du poulpe depuis l'extérieur. Il a vu les livres rentrer à l'intérieur et ne pas en ressortir. Quand les PJ arrivent, il est toujours dissimulé. S'il est repéré, il prétextera seconder les PJ. Encore…

La scène de l'usine est une scène de combat contre le Gang du poulpe. Comment les PJ vont-ils approcher de l'usine ?

L'important est que le chef du gang ne participe pas au combat. Quand il voit des karo de Jade approcher ou entend des bruits de combat, il réalise que le *yojimbo* l'a doublé. Le chef n'a pas choisi cet entrepôt au hasard. L'entrepôt possède un tunnel débouchant à quelques pâtés de maisons plus loin. Le chef s'enfuit par le tunnel avec les livres pendant que ses compères criminels meurent sous les lames des PJ.

Imprévu : le tunnel

À la fin du combat, le yojimbo entre dans l'usine. Il a entendu le combat et est venu porter secours aux PJ. Il se rend de suite dans le bureau et tous peuvent voir l'entrée du tunnel laissée ouverte.

Contre **Courtisan** ou **Enquête / Intuition ND15**, le PJ se rend compte de la panique dans laquelle le yojimbo se trouve. Retrouver les livres, c'est sauver sa tête. Pour les PJ aussi. Le yojimbo descend dans le tunnel qui débouche trois entrepôts plus loin. Ni voleur ni livres en vue. Que faire ?

Penser comme un voleur

Le Gang du poulpe est très récent et très petit. Autant dire que les PJ sont à la poursuite du dernier survivant. Procéder à l'aveuglette pour retrouver le fuyard prendrait trop de temps et de ressources. Les PJ ne disposent d'aucun des deux. Daruta ne souffrira aucun retard.

Ill. Julien Brunner

Tisaru est sous pression car l'avenir de sa fille est en jeu (mais les PJ ne le savent peut-être pas). Comme pour l'enquête avec le chaton, le lieu où se trouve le livre a peu d'importance. Le but est d'amener les PJ à raisonner comme le voleur pour récompenser leur ingéniosité.

Le voleur est en possession de livres valant une fortune. Son gang vient d'être exterminé. Son employeur, Macheko, lui a tendu un piège. Macheko est le yojimbo du gouverneur de la Cité, il possède de puissants alliés. Des karo de Jade sont à ses trousses et peut-être le voleur a-t-il vu qu'ils étaient alliés au yojimbo. Autant la présence de karo d'Émeraude est le quotidien des criminels, autant il est rare de voir des karo de Jade. Leur simple présence a un impact immédiat dans l'esprit des petites frappes influençables comme lui : maho. À tort ou à raison. De fait, le chef craint que les livres volés soient maudits. Il va donc s'en débarrasser au plus vite contre quelques koku pour ne plus jamais rien avoir affaire avec cette histoire.

Où et comment le voleur va-t-il vendre ses livres avec des karo de Jade à ses trousses ? Un Jet réussi en **Connaissance : Pègre**, **Connaissance :** *Rônins* ou **Commerce** avec **Intelligence ND20** transmettra aux PJ la manière de penser du voleur.

Plusieurs approches raisonnées sont possibles et chacune d'elles aboutira aux livres :

- **Brocante / Marché.** Les marchés du port de la Mante font partie des principales plaques tournantes de Rokugan. On trouve de tout, y compris des livres en plus ou moins bon état. Le voleur vend ses livres à un marchand à la sauvette et s'enfuira sans demander son reste.
- **Boutique de collection.** Une boutique de collection d'arts anciens et modernes se trouve non loin. La vitrine affiche des produits rares et étranges : une épée longue, un bouclier, une longue-vue, une fourchette, des dés… et les livres de Daruta. Le voleur vient de les vendre à l'antiquaire.
- **Capitaine Mante en partance pour la Grue.** Le voleur se sera renseigné sur le premier bateau en partance pour les terres Grue. Il revendra les livres de Daruta à un capitaine Mante. Celui-ci pense en tirer un bon prix une fois arrivé à destination.

Plus les PJ tardent, moins ils auront de chances de retrouver livres. Si jamais l'enquête n'avance pas suffisamment rapidement, le yojimbo de Tisaru finira par retrouver les livres.

Pile au bon moment ou un peu trop tard ?

Les PJ mettront-ils la main sur le voleur au moment de la transaction ou juste après ?

Si le voleur est pris sur le fait, il s'enfuira à toutes enjambées, abandonnant les livres sur place. Ces derniers s'abîmeront-ils en tombant par terre ? Une petite course poursuite entre les PJ et le voleur peut clore cette enquête.

- **Athlétisme (Course, Saut) / Réflexes** ou **Force ND20** permettra de se frayer un chemin à travers la foule entre les étalages.
- **Enquête (Sens de l'Observation) / Perception ND20** repérera le fuyard tourner à l'angle d'une rue ou entrer dans une maison pour se cacher.

Une fois cerné, le fuyard dégainera son katana et mourra sous les lames des PJ. Le Gang du poulpe n'est plus qu'une tache d'encre dans l'histoire de la criminalité.

Fin de l'enquête

Les PJ entrent dans le jardin d'entrée de Tisaru avec les livres. Daruta et Osage les voient et devinent ce que contient le paquet des PJ. **Daruta s'avance aussitôt vers les PJ pour s'entretenir avec eux avant que ces derniers ne fassent leur rapport à Tisaru.** Son ton est aimable et au besoin, il jouera de son statut pour forcer les PJ à l'écouter. À l'abri de Tisaru, Daruta leur présente sa demande.

Partie 5 : Fin de la partie

L'entretien avec Daruta

La Magistrature de Jade a toujours eu des soupçons à propos des trois magies non traditionnelles de Rokugan (amulettes meishodo Iuchi, origami tsangusuri Asahina et ancêtres Kitsu). Même si ces magies ont été déclarées légales, il y a des siècles, chaque Champion de Jade aime le reconfirmer. Ces incessants contrôles créent toujours de grandes tensions. D'un côté, les *sensei* shugenja arguent que les contrôles ont déjà eu lieu et de l'autre côté, les Champions de Jade rétorquent qu'ils veulent s'assurer par eux-mêmes de la validité de ces mêmes contrôles sur une magie très peu comprise. C'est aussi une manière pour les Champions de Jade de satisfaire leur curiosité personnelle en usant de leur haute autorité.

Contrairement à Yuta, Daruta a vu clair dans le jeu de Tisaru. Il espère court-circuiter Tisaru en récupérant ses livres en premier. Il s'entretient avec les PJ pour les convaincre de les lui rendre. En échange, il ouvrira l'école spécialisée des origami tsangusuri Asahina à la Magistrature de Jade.

L'objectif de cette scène est de placer les PJ dans un dilemme. Deux choix intéressants s'offrent à eux.

- **Rendre les livres à Asahina Daruta**. Les PJ satisferont la curiosité du Champion de Jade en contrôlant la magie des origami tsangusuri Asahina mais ils compromettront l'arrivée d'une élève prestigieuse (la fille de Tisaru) au sein de l'École de shugenja de la Mante. Le but de la Magistrature de Jade n'est-il pas de pérenniser les traditions spirituelles, surtout quand celles-ci sont menacées ?
- **Rendre les livres à Yoritomo Tisaru**. Les PJ donneront à Tisaru le moyen de pression dont le daimyo a besoin pour que sa fille aille à l'École de shugenja de la Mante. Mais les PJ supprimeront la possibilité au Champion de Jade d'examiner les origami tsangusuri Asahina. Le but de la Magistrature de Jade n'est-il pas de s'assurer de la légitimité de toutes les formes de magies ?

Le plan de Tisaru : Les PJ, sauveurs de sa fille

L'École de Courtisan Yoritomo enseigne une diplomatie agressive, basée sur les menaces ouvertes. Tout au long de l'aventure, Tisaru a manipulé les PJ pour résoudre ses problèmes. Le gouverneur a toujours trouvé des prétextes pour obliger les PJ à faire le travail à sa place.

Avec ou sans les interventions in extremis du *yojimbo* de Tisaru, les PJ ont retrouvé le chaton et les livres. Tisaru invite en privé les PJ dans l'autel de sa demeure. Cette fois-ci, bas les masques. Tisaru explique aux PJ que les shugenja du Clan de la Mante sont peu nombreux et l'importance de préserver l'héritage spirituel de son Clan. Sa fille a le don de parler aux kami, il serait dommage qu'elle ne puisse pas en faire profiter son Clan. Des karo de Jade digne de ce nom ne peuvent qu'acquiescer. Si les PJ lui font part de l'attitude étrange de Macheko, Tisaru répondra qu'il s'en occupera personnellement.

La Cour d'Hiver se termine demain. Tisaru devra alors désigner publiquement une école de shugenja pour sa fille. Il attend des PJ qu'ils remettent publiquement le chaton à Yuta (si ce n'est pas déjà fait) et les livres à Daruta pour que sa fille puisse intégrer librement une École de shugenja Mante.

La décision émanant de *karo* de la Magistrature de Jade, plus haute autorité spirituelle de Rokugan, Yuta et Daruta devront s'incliner.

Mais, quel choix les PJ ont-ils fait durant l'entretien avec Daruta ?

Si les PJ ont gardé les livres, Tisaru fera l'éloge des PJ devant Yuta et Daruta. Les PJ pourraient même s'attirer les faveurs de ces deux samouraïs. Tisaru rédigera un excellent rapport à leur sujet pour leur supérieur.

Si les PJ ont donné les livres à Daruta, Tisaru rédigera un rapport si néfaste que même le *seppuku* leur paraîtra joyeux. Rappelez donc aux PJ l'excellence de la plume de Tisaru lorsqu'ils analysèrent les tournures de phrases du mot d'accompagnement.

Récompenses

Un signe + accorde des points. Un signe - retire des points. Augmentez ou diminuez la récompense si le signe est doublé. Les pages 91 à 95 et 300 du livre de base vous permettront de déterminer les points.

Points d'expérience	Gain
Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
Avoir bien géré le plan de table au dîner	+1 PE
Avoir retrouvé le chaton sans l'aide du *yojimbo*	+1 PE
Avoir retrouvé les livres sans l'aide du *yojimbo*	+1 PE

Vertus et événements	Gloire	Honneur
Avoir retrouvé le chaton	+	
Ne pas avoir retrouvé le chaton	-	
Avoir retrouvé les livres	+	
Ne pas avoir retrouvé les livres	-	

Faveurs et rancœurs
Si la fille va dans une école de shugenja du Clan de la Mante, les PJ gagnent l'Avantage Relations : Yoritomo Tisaru (Influence - 3 points) et le Désavantage Ennemi juré : Asahina Daruta
Si la fille va à l'Ecole de shugenja Asahina, les PJ gagnent l'Avantage Relations : Asahina Daruta (Influence – 3 points) et le Désavantage Ennemi juré : Yoritomo Tisaru
Note : Il est possible d'annuler le Désavantage Ennemi juré : Asahina Daruta. Les PJ devront alors dépenser 4 points de faveurs cumulés avec leurs Avantages Relations : Kakita Sakori (Dévouement - 1 point) et Relations : Kakita Yukata (Dévouement - 1 point), gagnées au cours du ***scénario #5***. Il n'existe pas d'équivalent pour Yoritomo Tisaru

Partie 6 : Annexes

Plan de table

Le plan de table ci-dessous est prévu pour 6 PJ. S'il y a moins de PJ à la table, procédez comme suit :

- **5 PJ :** Supprimer les places Ikoma Barisu et PJ 6.
- **4 PJ :** Supprimer les places PJ 5 et PJ 6.
- **3 PJ :** Supprimer les places PJ 4, PJ 6, Ikoma Barisu et PJ 5.
- **2 PJ :** Supprimer les places PJ 3, Ikoma Barisu, PJ5, PJ 4, PJ 6 et Yoritomo Suneka

- Statut 5 : Tisaru, Nareko, Yuta, Daruta, Isanake.
- Statut 4,5 : Suneka, Odara.
- Statut 2 : Barisu.

Ill. Gwenaelle Soullard

Ambiance du scénario

Ce scénario de cour s'installera d'autant mieux à votre table si vous jouez sur les faux semblants.

Pendant le dîner (Partie 2), tout est dans les non-dits, les petits ricTus, les regards furtifs, les sourires hypocrites et autres attitudes en demi-teinte propres aux courtisans. Le MJ veillera à retranscrire au plus juste l'ambiance feutrée d'un dîner où les convives veulent affirmer leur autorité sur les autres.

Pendant les deux enquêtes (Parties 3 et 4), les apparences sont trompeuses. Tisaru a chargé Macheko, son loyal garde du corps (yojimbo), de mettre à exécution son plan. Une conséquence directe est que le yojimbo surveille les activités des PNJ, eux-mêmes surveillés par les PJ. Dans chaque enquête, le yojimbo de Tisaru se trouve un peu trop souvent au mauvais endroit et au mauvais moment. Les PJ finiront peut-être par croire à tort que Macheko est un traître à son daimyo.

Rônins Gang du poulpe

Honneur : 1,5 Statut : 0 Gloire : 1 Infâmie : 2

Air : 2 Terre : 2 Feu : 2 Eau : 2 Vide : 2
Agilité 3 ❑ ❑

Initiative : 3g2.
Attaque :
⊙ Katana 6g3. Dégâts 7g2.
⊙ Parangu 6g3. Dégâts 6g2.

ND d'armure : 15

Blessures :
0-10 ; 11-14 (+3) ; 15-18 (+5) ; 19-22 (+10) ; 23-26 (+15) ; 27-30 (+20. Les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 31-34 (+40. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des Actions Gratuites) ; 35-38 (hors de combat) ; 39+ (mort).

• Armes improvisées* 1
• Athlétisme* 3
• Commerce* 2
• Connaissance : Mante* 2
• Connaissance : Pègre* 2
• Discrétion 2
• Enquête 1
• Kenjutsu* 3
• Navigation* 1
* = compétences de base

Avantage : Ingénieux.
Désavantages : Cumpide.

Equipement : parangu rayé, katana rayé, vêtements de marins sales et puant le crustacé et 3 koku• +1g0 à l'attaque contre un adversaire Etourdi ou Fatigué (ne se cumule pas avec le bonus ci-dessus. Prendre le meilleur des deux).

Histoires de fantômes : La légende du capitaine Kawaki

« – Oncle Zenigata, raconte-nous une histoire, implora la petite Sachi.

–Voyons voir... Connaissez-vous celle du capitaine Kawaki ? C'est une histoire que les officiers racontent à leurs marins qui boivent trop.

– Comme toi et papa ? »

Zenigata fut touché mais il reprit rapidement sa contenance pour répondre à sa nièce :

« – Pas tout à fait, Sachi. Les marins dont l'histoire parle boivent trop, contrairement à ton père et moi-même.

–Ah d'accord tonton, répondit Sachi, plus impatiente d'entendre l'histoire que de comprendre réellement ce que boire voulait dire ».

L'oncle borda un peu mieux sa nièce. À côté d'elle, son petit frère Uorainu commençait déjà à s'endormir. Zenigata se racla la gorge et commença son récit.

« – Il y a très longtemps, à l'époque où la famille Gusai jouait l'actuel rôle de la famille Yoritomo vivait Gusai Kawaki, un grand navigateur. Comme son père était inconnu, on racontait toute sorte de légendes à son sujet. Certains disaient que Kawaki était le fils d'un ningyo, un esprit marin au corps sinueux. D'autres, pour se moquer de lui, parlaient de sa paternité avec une bouteille d'alcool gaïjin puisque sa mère était une ivrogne. La malheureuse femme n'avait de toute façon pas survécu à l'accouchement pour éclaircir la situation.

Kawaki vit le jour dans les cales d'un navire pirate. Les Gusai étaient embarrassés par ce bâtard et personne ne voulut réellement l'éduquer. Il fut donc élevé au gré des équipages et de la vie. Il commença par briquer les ponts du navire où il naquit jusqu'à en devenir le capitaine à l'âge de seize ans ! Sa maîtrise des océans fit de lui un vrai prodige, capable de naviguer par n'importe quel temps. On rapporte même que quelque part, loin au sud, une île porte son nom. Tous pensent que son trésor y est enfoui.

Les hommes se battaient pour faire partie de l'équipage de Gusai Kawaki car ce capitaine incarnait la promesse de gagner fortune et gloire. Kawaki avait une telle force qu'il pouvait briser un mât de ses mains nues. Il avait une telle agilité qu'il n'avait nul besoin de corde ou de grappin pour aborder les navires. Un bond lui suffisait. D'ailleurs, il atterrissait dans un tel fracas sur le pont ennemi qu'il faisait parfois chavirer le bateau tout entier avant de rebondir vers le sien ! »

La petite Sachi s'émerveilla de tant de prouesses. Uorainu dormait à poings fermés. Zenigata continua sans attendre :

« – Oui, Gusai Kawaki était une légende.

Hélas, ce fut au faîte de sa gloire qu'il commença à boire.

On ignore comment ce vice s'empara de lui. Certains supposent qu'il avait conservé la bouteille gaïjin de sa mère. Il paraît même que Kawaki tirait sa puissance de cette bouteille. Toujours est-il que le capitaine buvait du lever au coucher. Il buvait à en confondre amis comme ennemis. Il buvait jusqu'à ne plus écouter personne.

Plus il sombrait dans l'alcool, plus il prenait confiance et accomplissait de véritables exploits. Il se sentait si invincible qu'il n'hésitait pas à donner des ordres suicidaires à ses navires. Pour la gloire, pour le plaisir... et pour le pire.

Il finit par perdre une bataille, puis deux. Ses navires coulaient. Des mutineries éclatèrent sur ses ponts. Kawaki buvait pour contrer le mauvais sort, allant jusqu'à couler en pleine mer ses propres bateaux ! Son autorité vacillait tandis que sa bouteille se remplissait d'un liquide étrange. La déchéance de Kawaki eut tôt fait de venir à bout de son prestige d'antan.

Sans même s'en rendre compte, Kawaki était devenu une légende noire pour tous les marins. Quand son corps mourut enfin, son âme était encore si assoiffée qu'elle pénétra dans la bouteille. Elle voulait rester dans le monde des vivants et refusa la réincarnation.

On dit qu'elle boit encore aujourd'hui la dernière goutte contenue dans la bouteille. On dit aussi que cette dernière renferme tous les esprits de ceux qui eurent un jour le malheur d'y porter les lèvres !

Voilà pourquoi il faut se méfier de l'alcool les enfants ! Vous ne pouvez jamais savoir si c'est la bouteille hantée de Kawaki que vous allez boire... »

#8 A votre santé !

Cette aventure est arrivée première au concours de scénarios de jeux de rôle le 26/03/17 lors de la convention les Joutes du Téméraire à Nancy.

Voici quelques éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

But de l'aventure

Les PJ doivent stopper le violent conflit ouvert entre Hida et Otomo.

Impliquer les PJ

Moshi Notami, l'organisatrice du Festival des Fleurs de cerisier, réclame l'aide de la Magistrature de Jade. Le saké, boisson traditionnelle des kamis, est en danger. Les PJ interprètent des karo de jade pour aider Notami.

PJ Crabe - PJ Mille-pattes - PJ Impérial - PJ Tanuki

PJ Crabe. Le maître brasseur Kaiu Ganesa est responsable de la prestigieuse brasserie Brumazur, produisant le saké l'Impériale. Il convoque le PJ Crabe et le met au courant du conflit entre sa brasserie et Otomo Raigo (voir Otomo Raigo). Le PJ doit protéger l'acheminement de l'Impériale jusqu'au lieu du Festival des Fleurs de cerisier.

PJ Mille-pattes. Moshi Notami désapprouve la violente réaction de la Magistrature d'Émeraude en la personne d'Otomo Raigo. Elle envoie un PJ Mille-pattes demander l'aide de la Magistrature de Jade.

PJ Impérial. Un PJ Seppun ou Miya trouvera aisément sa place dans le scénario. En revanche, un PJ Otomo devra rapidement et ouvertement déclarer qu'il est contre Otomo Raigo pour être tranquille. Même avec une position neutre, il devra sempiternellement défendre son point de vue.

PJ Tanuki ou changeforme. Le Clan Mineur disparu du Tanuki constitue le cœur du scénario. Un PJ Tanuki ou changeforme est une option de jeu originale et trouvera sa place dans ce scénario. Cependant, il risque d'être relégué à une position d'assistant du MJ, sauf si le MJ décide que même le Clan du Tanuki a oublié le partage de son secret de l'Impériale avec le Crabe. Vous trouverez dans le supplément amateur et gratuit, *Courts of Minors Clans*, des règles de qualité pour interpréter un Tanuki.

Partie 1 : Auparavant

Les Tanuki, des maîtres brasseurs

La tradition rapporte qu'Hida inventa le saké en s'inspirant des brassages créés par Isawa. À l'instar des Hida, les Tanuki étaient probablement les meilleurs maîtres brasseurs (et inconnus) de Rokugan. Ils construisirent la brasserie Brumazur à la pointe sud-est de Shinomen Mori pour concevoir un saké, l'Impériale, à partir d'un riz poussant exclusivement dans cette région. L'Impériale est reconnue depuis des siècles comme l'un des cinq meilleurs sakés.

Avant leur disparition inexpliquée, les Tanuki appréciaient l'ingéniosité de la Famille Kaiu. Ils partagèrent avec elle le secret du brassage de l'Impériale et lui confièrent la brasserie Brumazur. C'était il y a si longtemps que tout le monde croit, y compris le Clan du Crabe, que les descendants de Hida inventèrent l'Impériale. Nul ne sait encore aujourd'hui pourquoi les Tanuki ont agi ainsi.

Otomo Raigo, la continuité d'Otomo Verbo'ha

Otomo Raigo est un *karo* d'Émeraude. Il a retrouvé un décret ratifié par Hantei VI. Celui-ci, rédigé par Otomo Verbo'ha en 422, déclare illégale l'activité de la brasserie Brumazur. Raigo a demandé au maître brasseur Kaiu Ganesa de fermer Brumazur mais Ganesa s'y oppose farouchement.

Actuellement, le conflit entre Raigo et Ganesa s'enlise dans des combats sanglants entre Otomo et Hida. Si Ganesa continue de ne rien entendre, Raigo donnera l'ordre de brûler la brasserie Brumazur et les réserves d'Impériale. Il remplacera le saké manquant par celui des Daidoji, le Dragon des fleurs. Raigo se moque bien de la perte de qualité entre l'Impériale et le Dragon des fleurs. Pour lui, les invités goûteront un saké légal et de bonne qualité.

Il brandit le décret impérial pour justifier ses actions coups de poing. Il n'a donc que faire d'un contrebandier soulard (Kaiu Ganesa), se cachant derrière une tradition de samouraïs pochtrons ! La loi doit être respectée !

Marchands Daidoji

Le Festival des Fleurs de cerisier est très demandeur en saké. Loin de s'y souler, on y célèbre les arts et la beauté, en utilisant le saké comme de larges offrandes aux kamis. Depuis des lustres, l'Impériale et la Fleur de cerisier enneigée y sont exclusivement servies.

Les marchands Daidoji aimeraient pénétrer ce marché juteux et prestigieux. Au courant des actions d'Otomo Raigo, ils lui ont proposé de remplacer l'illégale Impériale par leur saké légal, le Dragon des fleurs. Le Dragon des fleurs est un bon saké, sans être aussi excellent que les deux autres.

Moshi Notami, organisatrice du Festival des Fleurs de cerisier

Moshi Notami s'est récemment distinguée à un concours d'ikebana devant l'Empereur. Profitant de son succès, elle demanda la permission d'organiser le prochain Festival des Fleurs de cerisier. L'Empereur le lui accorda. Le Clan de la Grue apporta son soutien à Notami. L'assemblée fut rassurée sur le professionnalisme artistique du Clan Mineur du Mille-pattes. Les invités acceptèrent avec joie les invitations.

Ill. Charlotte « Myss CC » Legay

Notami n'est pas dupe de l'intérêt pour Raigo de remplacer l'Impériale par le Dragon des fleurs. Elle se doute que Raigo a obtenu en échange une faveur des Daidoji et se moque bien de savoir laquelle. Son souci actuel est de sauver son festival, dont les préparatifs sont entachés par des combats entre Hida et Otomo. Elle n'a délibérément pas invité les Daidoji afin d'avoir une justification pour les refouler le moment venu. En attendant, elle tolère leur présence et réclame le secours de la Magistrature de Jade. Auprès de Raigo, elle joue le rôle d'une organisatrice d'un Clan Mineur subissant sans céder les pressions d'un membre d'une Famille Impériale.

Kaiu Ganesa, la continuité de Brumazur

Kaiu Ganesa est le maître brasseur de Brumazur. Il sait que la brasserie a toujours été transmise de grand-père en petit-fils de génération en génération. Lui-même en a hérité ainsi et lui-même fera de même pour son petit-fils. C'est la même tradition pour une brasserie que pour un katana. Pour une brasserie, le katana est remplacé par une coupe d'importance. La tradition rapporte que c'est dans celle-ci qu'aurait été bue la première gorgée d'Impériale. Ganesa expose la coupe dans la vitrine de son bureau pour le prouver. Il n'a donc que faire d'un encravaté arriviste d'Otosan Uchi (Otomo Raigo), brandissant un poussiéreux décret impérial ! La tradition doit être respectée !

Partie 2 : La tradition et la loi

Bref rappel : Le port de l'armure et des armes

Quel que soit son type, le port de l'armure est généralement autorisé pour la guerre et la fonction de *yojimbo*. En temps de paix, porter l'armure signifie partir en guerre. Certaines exceptions sont reconnues comme ordinaires comme celle du Clan du Crabe. De par son devoir, le Clan du Crabe part du principe qu'il est toujours en guerre contre l'Outremonde. Ses samouraïs portent donc quotidiennement l'armure dans leurs terres.

Ce principe social du port d'une armure s'applique également à celui des armes plus ouvertement destinées à la guerre, comme le tetsubo. Il est également connu que le Clan du Crabe équipe ses *heimin* d'armure légère et d'armes de paysan dans sa lutte contre l'Outremonde.

L'Auberge du Chant du rossignol

L'Auberge du Chant du rossignol est un point de ralliement essentiel entre le Clan du Lièvre à l'ouest, le Clan du Moineau au sud et Shinomen Mori au nord. **Située sur des terres non alignées**, le tavernier Latori paie quand même chaque année son impôt impérial, lui assurant le maintien de son établissement. Des samouraïs ont bien essayé de prendre possession de son auberge mais l'éloignement et le peu d'intérêt des terres alentour les ont lassés avant même le début des négociations.

Une semaine avant le festival, l'auberge du Chant du rossignol est bondée de samouraïs et de moines. Les PJ obtiennent une table grâce à leur Statut important (3). Parmi les convives, il y a :

- **Des Hida**, autour de la plus grande table capable d'accueillir leur gabarit. Ils mangent en armure lourde et sont nerveux. Les tetsubo sont à portée de main.
- **Des marchands Daidoji,** aux vêtements un peu élimés et à l'armure usée. Leur môn d'école est peu connu. Contre **Connaissance : Héraldique / Intelligence ND20**, le PJ identifiera le môn de l'Ecole des Éclaireurs Daidoji. Avec **+1 Aug.**, le PJ saura que cette école est souvent entourée de rumeurs louches de trafic.
- **Usagi Mineko** (*Voir scénario #2*) **et un samouraï du Moineau** discutent tranquillement à la plus petite table. Mineko se rend au festival, temps propice à la création d'origamis.
- Le reste de la salle est occupé par des samouraïs de Clans Majeurs.

L'altercation entre Otomo et Hida

Les bruits de conversation baissent d'un ton quand des Otomo en armure lourde entrent dans l'auberge. Latori s'empresse de demander au Lièvre et au Moineau de céder leur table, puisque socialement ce sont deux Clans Mineurs face à des membres d'une Famille Impériale. Usagi Mineko et son ami s'exécutent sans histoires.

Les tables des Hida et des Otomo sont à portée de voix. Quand les Otomo s'assoient, l'altercation commence.

Un Otomo demande à Latori *s'il est normal, en tant que membres impériaux, d'être assis à la plus petite table. Ne serait-ce pas là un affront aux Otomo qui sont socialement supérieurs à toute l'assemblée ?*

Latori répond péniblement que *sa plus grande table est déjà prise par des Hida, samouraïs de Clans Majeurs.*

L'Otomo reprend Latori avec condescendance, qu'*une Famille Impériale est au-dessus de la Famille Hida*. Un Hida prend alors la parole et beugle que *le Kami Hida fonda l'Empire bien avant la venue au monde du disciple mortel Otomo. La Famille Otomo est donc inférieure à la Famille Hida !* Les Otomo se dressent d'un coup, la main sur le katana. Les Hida répondent de même, la main sur le tetsubo. Le tavernier couine entre les deux factions pour le bien-être de son établissement.

Les Otomo sont de Statut 3, les Hida de Statut 1. Le Statut 3 des PJ leur permet d'arbitrer le conflit sans craindre d'outrepasser leurs droits sur les autorités locales puisque l'histoire se déroule dans des terres non alignées. D'ailleurs, Hida et Otomo jouent aussi sur cet aspect. Les terres non alignées sont traditionnellement considérées comme dangereuses (à tort ou à raison). Mieux vaut donc porter une armure lourde et des armes. Cette justification sociale masque le conflit ouvert entre Hida et Otomo. Aucun local n'est dupe du prétexte.

- **Les PJ arbitrent**. Les Otomo sont de même Statut que les PJ et trouvent très déplacé leur arbitrage. Les PJ doivent réussir un Jet de **Courtisan** ou **Etiquette / Intuition ND25** pour que les Otomo quittent les lieux. En cas d'échec, les PJ perdent de l'Honneur. Otomo et Hida vont ensuite se battre à l'extérieur puis se séparent après avoir échangé quelques coups.
- **Les PJ n'arbitrent pas**. Otomo et Hida vont se battre à l'extérieur puis se séparent après avoir échangé quelques coups. Les Otomo quittent les lieux. Les Hida retrouvent leur table.

Les rumeurs

Usagi Mineko ou Latori informeront les PJ de la situation actuelle. Malheureusement, les rumeurs colportées déforment la vérité. Exemples :

- **Le *karo* d'Emeraude Otomo Raigo** aurait demandé au maître brasseur Kaiu Ganesa de payer une taxe sur son saké, **l'Impériale**. Ganesa ne veut pas payer et le conflit tourne au combat depuis deux semaines.
- **L'Impériale** est acheminée jusqu'au festival où le saké est sous la garde conjointe des bushi du Clan du Mille-pattes et des Hida.
- **Moshi Notami**, l'organisatrice du Festival des Fleurs de cerisier, a déclaré que le conflit n'aura aucun impact sur le festival. Mais tous restent sceptiques.

Les Daidoji espionnent la conversation des PJ avec Usagi Mineko ou Latori. Ils veulent savoir si les rumeurs évoquent leur cas. Effectuer un Jet d'Opposition en **Discrétion / Intuition** pour les Daidoji **(6g3)** contre **Enquête (Sens de l'Observation) / Intuition** pour les PJ. Si les Daidoji sont repérés, ils partiront sans demander leur reste. Au besoin, ils avoueront vouloir s'informer et s'excuseront pour leur attitude déshonorante (Rappel : un Éclaireur Daidoji n'a que faire de l'Honneur).

Le lendemain

Le lendemain matin, les PJ reprennent la route menant au festival. En dehors des caravanes marchandes transportant l'approvisionnement, ils croisent peu de samouraïs. Les PJ aperçoivent au loin un violent combat entre les mêmes Otomo et Hida que la veille. Certains sont déjà morts. Un Otomo crie « *Votre saké est illégal !* », un Hida rétorque « *Votre décret est irrecevable !* » et les deux derniers combattants s'entretuent.

Quand les PJ arrivent enfin sur place, il est trop tard. Des cadavres aux armures vertes et bleues gisent près d'une charrette frappée du môn du Clan du Crabe. À l'intérieur, des caisses en bois renferment des dizaines de bouteilles d'Impériale. Le bon de livraison désigne Moshi Notami comme destinataire et une somme globale de 500 koku à payer

Ill. Irwin Piot

Une pomme de discorde

Pour qui ?

Le saké l'Impériale est la pomme de discorde de l'aventure. Avant d'arriver au festival les PJ devront décider quoi faire de la cargaison. L'organisatrice Moshi Notami la veut car c'est la destinatrice, le karo d'Emeraude Otomo Raigo la veut car elle est illégale et le maître brasseur Kaiu Ganesa la veut car elle lui appartient encore puisqu'elle n'a pas encore été payée.

Quand les PJ sont prêts à repartir pour le festival, les charrettes des marchands Daidoji arrivent à leur hauteur. Ces derniers comprennent au premier coup d'œil ce qu'il s'est passé. Ils ne s'attardent pas, saluent poliment les PJ et continuent leur route jusqu'au festival.

Les bouteilles de l'Impériale

L'Impériale est connue pour son goût raffiné et pour ses étiquettes amusantes. En effet, chacune d'elle propose une énigme simple à résoudre (devinette, puzzle, rébus, charade, etc.). Le Clan du Dragon et les Familles Kaiu et Bayushi apprécient beaucoup ces petits jeux d'esprit. Certains de leurs membres envoient même leurs propres énigmes à la brasserie Brumazur. Les meilleures sont publiées.

De plus, chaque étiquette arbore le môn du Crabe. Sauf qu'au lieu d'être gris-bleu, noir, rouge et brun comme les couleurs du Crabe, le môn du Crabe est coloré de gris, vert sombre et rose. Le fait est connu depuis longtemps et ne pose plus de problème à qui que ce soit. Les amateurs de saké savent qu'il s'agit là d'une tradition, même si tous en ont perdu le sens.

Connaissance : Héraldique / Intelligence ND50 : Les couleurs de l'étiquette de l'Impériale sont celles du Clan Mineur disparu du Tanuki

ND très élevés

L'histoire de la brasserie Brumazur a été écrite par le Clan Mineur disparu du Tanuki. Ils ont utilisé leur magie pour façonner un arbre creux qu'ils nommèrent Brumazur. Tout est en bois. Il n'y a aucun clou ou renfort en métal pour consolider la bâtisse.

Les rokugani, à commencer par les Kaiu eux-mêmes, croient à tort que les Kaiu ont construit Brumazur et ont inventé l'Impériale car seule cette famille du Crabe a autant d'ingéniosité. Comme le saké fut inventé par le Kami du Crabe, il est donc tout naturel que les Kaiu l'honorent par un saké prestigieux.

Le fait que Brumazur soit construite sans aucune pièce métallique prouve la suprématie de la Famille Kaiu en matière de construction. Un ingénieur Kaiu contemporain se félicitera d'une telle œuvre d'art, mais il dira tout bas être bien incapable de retrouver les techniques employées alors.

Les ND sur le Clan du Tanuki sont donc extrêmement élevés pour refléter le fait que tout Rokugan a oublié son existence.

Les PJ peuvent parfaitement rater cet élément nécessaire à la compréhension du passé, sans pour autant être bloqués dans leurs actions du présent. En effet, les énigmes qu'apporte Torame aideront les PJ à résoudre le conflit entre Raigo et Ganesa. Vers la fin du scénario, le duelliste Kakita Fumake proposera un duel iaijutsu comme solution. Enfin, les PJ peuvent également trouver par eux-mêmes un autre moyen plausible pour apporter la paix entre Raigo et Ganesa..

Partie 3 : Au cœur du conflit

Situation

Le Festival des Fleurs de cerisier s'étale à même l'herbe, longe un lac et englobe les fleurs et les cerisiers environnants. Comme de coutume, de petites tentes ouvertes et multicolores ont été montées pour offrir de l'ombre, créer des espaces de convivialité et rassembler les convives pour les repas. D'autres tentes plus grandes sont surveillées par les bushi du Clan du Mille-pattes. Elles sont réservées aux officiels et aux samouraïs de haut rang (comme les PJ). À quelques centaines de mètres, Notami a réservé une chambre dans la plus grande maison du Village des Fleurs de cerisiers, où est brassé le célèbre saké, pour ceux qui préféreraient un logement en dur.

Si les PJ gardent la cargaison, ils détiennent une position prédominante vis-à-vis des trois protagonistes importants (Otomo Raigo, Kaiu Ganesa et Moshi Notami). Au cours de leur rencontre avec les trois samouraïs de haut de rang, chacun essaiera de récupérer pour lui la cargaison des PJ. Les PJ doivent réussir un Jet en **Courtisan, Sincérité** ou **Etiquette / Intuition ND30** pour conserver l'Impériale. Les PJ sont exempts de ce jet s'ils font valoir le fait que comme le saké est la boisson des kamis, l'Impériale tombe alors sous la juridiction de la Magistrature de Jade.

Les PJ disposent d'une tente gardée par des bushi Mille-pattes. C'est l'endroit le plus sûr pour sécuriser la cargaison. Notami et Raigo ne se risqueront pas à trahir les PJ pour la voler. Tous savent où est entreposée l'Impériale, tous se surveillent et ainsi, la cargaison sera en sûreté dans la tente des PJ, seul endroit neutre du festival.

Rencontre avec Moshi Notami

Les PJ arrivent au Festival avec la charrette d'Impériale. Les bushi Mille-pattes leur indiquent l'emplacement de la tente de Notami. L'organisatrice remercie les PJ d'avoir sauvé la cargaison. Elle est très angoissée car les réputations du festival et de son Clan sont en jeu. À une semaine de l'ouverture du festival, elle doit gérer les combats ouverts entre des Hida et des Otomo. Son Clan n'a aucune ressource ni aucun poids pour affronter cette situation. Elle supplie les PJ de l'aider à mettre un terme à ce conflit. Le Clan Mineur du Mille-pattes vit dans une vallée isolée et n'a pas grand-chose à offrir en échange. Le scénario fait appel aux vertus de l'Honneur, de la Compassion et de la Courtoisie.

Le Statut 3 des PJ les place au même niveau que les trois protagonistes importants de l'histoire. La résolution du conflit est l'occasion pour eux de faire briller la Magistrature de Jade et d'asseoir leur position sociale.

Au cours de leur entretien avec Notami, les PJ récolteront les informations suivantes :

- **Raigo** brandit un vieux décret impérial interdisant l'Impériale. Mais Ganesa déclare que la première passation de la brasserie Brumazur entre le propriétaire Kaiu Rota et son petit-fils Kaiu Ochiro eut lieu avant la publication du décret impérial. Il invoque la tradition comme pour un katana et juge le décret irrecevable.
- **Des marchands Daidoji** veulent vendre leur saké, le Dragon des fleurs, à Notami. Notami se garde des cartes en main et ne dira pas aux PJ qu'elle les tolère.
- **Mirumoto Hasuke**, un historien spécialisé sur la dynastie Hantei, est venu pour le festival. Il épluche l'histoire de ce décret dans ses parchemins. Il est karo de Jade. Pour l'instant, ses recherches n'ont rien donné.

Rencontre avec Otomo Raigo

Otomo Raigo est déjà bien renseigné sur les événements récents (l'altercation entre Otomo et Hida à l'auberge, l'éventuelle intervention des PJ et les cadavres sur la grande route). Il remercie les PJ pour leurs efforts et leur annonce qu'il prend le relais. Pour lui, les PJ sont une gêne dont il se passerait aisément. Il a bien assez à faire avec le refus de Ganesa et la temporisation de Notami.

Il cache sa contrariété quant à l'implication des PJ dans le conflit puisqu'ils sont d'un statut égal au sien. Raigo demande aux PJ de lui remettre la cargaison d'Impériale et de l'aider à faire entendre raison à Kaiu Ganesa. En cas de refus, Raigo brandira le décret impérial. Son but est clair : faire appliquer la loi impériale. Si tous l'ont oublié, lui est là pour la leur rappeler. Tous doivent obéir à la loi !

Le vieux décret indique clairement que la brasserie Brumazur, son propriétaire Kaiu Ochiro, ses travailleurs et toute sa production ont été jugés illégaux pour acte de trahison envers l'Empire d'Émeraude. Il ordonne la mort des heimin et autorise le *seppuku* des samouraïs immédiatement. La brasserie sera brûlée. La rédaction du décret par le Magistrat d'Emeraude Otomo Verbo'ha et sa ratification par l'Empereur Hantei VI datent de 422. La copie de ce décret est en règle.

Si les PJ refusent encore de livrer l'Impériale, Raigo sous-entendra qu'ils se rendent complices du criminel Kaiu Ganesa. Pour l'instant, Raigo est obligé de jouer le chaud et le froid avec les PJ à cause d'un statut identique au sien. Des Jets en **Courtisan, Sincérité** ou **Etiquette / Intuition ND30** ponctueront les sous-entendus et l'entretien tendu avec Raigo. En cas d'échec, les PJ seront obligés de confier l'Impériale à Raigo. S'ils l'ont déjà remis à Moshi Notami ou à Kaiu Ganesa, ils devront la récupérer.

La brasserie Brumazur

Rencontre avec Kaiu Ganesa

La brasserie Brumazur est à une journée de marche du festival et à 2 h de cheval. Si besoin, les PJ peuvent obtenir des chevaux auprès de Notami. Brumazur est située dans l'un des nombreux hameaux à la lisière de Shinomen Mori. Tout le hameau est en état d'alerte. Les heimin, pour moitié assistants-brasseurs et les autres riziculteurs, sont équipés d'armures de paille et d'armes de paysan (nunchaku, tonfa, kama, kumade et parangu). Des bushi Hida surveillent les alentours et s'avancent devant les PJ, tetsubo à la main. Ils laisseront passer les PJ s'ils ne se réclament pas d'Otomo Raigo.

Kaiu Ganesa reçoit les PJ dans son bureau. La porte fermée étouffe les bruits de rotations des roues en bois et des heimin travaillant dans la brasserie.

Ganesa affiche un visage en colère et déterminé, non contre les PJ mais à cause du conflit l'opposant à Raigo. Au cours de leur entretien avec Ganesa, les PJ récolteront les informations suivantes :

- Les PJ sont face à Ganesa et la vitrine de récompenses, derrière ce dernier (*Voir ci-après*).
- Toutes les récompenses obtenues au cours des siècles prouvent que l'Impériale a parfaitement sa place dans Rokugan.
- Ganesa demande aux PJ de lui remettre l'Impériale et de l'aider à faire entendre raison à Otomo Raigo. Ce dernier doit respecter la tradition !
- Les couleurs du môn du Crabe ne sont pas respectées sur l'étiquette des bouteilles. Ganesa ne les changera pas car il en a toujours été ainsi. Il n'a aucune idée de sa réelle signification et continuera d'honorer la tradition.

Ill. Camille Simonnet

La vitrine

Une vitrine derrière Ganesa déborde de très nombreuses et prestigieuses récompenses obtenues par le saké l'Impériale. Plusieurs fois déjà, l'Impériale a reçu le Saké d'Emeraude, plus haute distinction des sakés, délivrée annuellement. Ganesa présentera aux PJ deux coupes de saké :

- La première est une coupe au liseré gris-bleu au-dessus d'un liseré vert en dessous. Il s'agit du *nemuranaï* Le Parfum des sakés et qui représente, en plus, la plus vieille récompense de Saké d'Emeraude obtenue par Brumazur. Au dos de la coupe a été gravée l'incription : *l'Empereur Hantei VI accorde rétroactivement le Saké d'Emeraude en 422 à Kaiu Ochiro*. Ganesa ne sait pas que cette coupe est un *nemuranaï* et n'a aucune idée de ce que cache en réalité l'inscription (*Voir Encart « La vérité à propos de Verbo'ha et Brumazur » et Annexes*).
- La seconde aurait servi à la passation de Brumazur entre le grand-père Rota et son petit-fils Ochiro. Son apparence et son procédé de fabrication sont de la même époque que la première. Elle fait office de « katana » dans la transmission de l'héritage.

Secret : Matériaux employés

Les matériaux de la brasserie Brumazur témoignent de leurs origines du Clan du Tanuki.

Art de la magie, Ingénierie, Connaissance : Bois, Shinomen Mori ou Géographie / Intelligence

ND35 : Les bois de cyprès et de genévriers employés sont typiques du nord de Shinomen Mori, non du sud. Une très vieille magie naturelle protège le bois lui-même. De plus, les Tanuki ont magiquement renforcé le bois contre le feu (les magies combinées de Shinomen Mori et des Tanuki ont donné un bois naturellement magique et renforcé). Les Kaiu ne sont pas des shugenja et n'auraient jamais pu construire Brumazur.

+1 Aug. : Il n'y a aucune pièce métallique entre les poutres ou les piliers pour consolider l'armature, la toiture ou l'ensemble de la brasserie. Tout Brumazur est taillé dans un seul et même tronc d'arbre, renforcé grâce à la magie.

+2 Aug. : Brumazur est un « arbre » vivant. Même s'il est magique, il a tout de même besoin d'un minimum d'entretien une fois par siècle. Il n'y a aucun signe de pourrissement, signe que Brumazur est entretenu (les Tanuki prennent soin de Brumazur sans se faire remarquer par les Kaiu).

+3 Aug. : Il fut une époque où un Clan Mineur, aujourd'hui disparu, avait pour devoir de déceler les mystères de Shinomen Mori. Ce fut le Clan du Tanuki, célèbre pour ses histoires d'esprits à dormir debout et pour sa consommation de saké. Brumazur est l'un de ses vestiges oubliés.

Secret : Le Parfum des sakés

La première coupe que présente Ganesa aux PJ (avec l'inscription), est le *nemuranaï* Le Parfum des sakés (*Voir Annexes*).

Art de la magie, Artisanat : Brasserie, Connaissance : Crabe, Familles Impériales / Intelligence

ND35 : Cette coupe est le *nemuranaï Le Parfum des sakés*. Du saké de luxe doit être versé pour bénéficier de ses effets.

+1 Aug. : Cette coupe a été fabriquée sur ordre d'Otomo Hokusai, daimyo de la Famille Otomo en 436. C'est un symbole de paix entre la famille Otomo et la brasserie Brumazur.

Rencontre avec Kakita Fumake

Kakita Fumake est un duelliste. Il est arrivé avant l'ouverture du festival pour profiter de l'ambiance des préparatifs. Malheureusement le conflit gâche sa joie. Il ne cherche pas à tirer profit de la situation et souhaite que la paix soit faite avant le début du festival.

Fumake cherche l'inspiration sous les cerisiers, ce qui l'a emmené à rencontrer Fureheshu Torame. La franchise de ce dernier l'étonne. Il le trouve agréable et fort érudit dans l'histoire de la région. Il a remarqué que Torame écrivait avec des encres grises et vert sombre (les couleurs du Clan du Tanuki). La chose est curieuse car l'encre noire est davantage populaire, mais Torame lui a répondu qu'ainsi *il était plus en adéquation avec lui-même*.

Partie 4 : Comprendre le passé

1re énigme : Mots croisés

Les PJ connaissent déjà les motivations des trois protagonistes visibles de l'histoire. Quand ils reviennent dans leur tente au festival, ils sont confrontés au quatrième et discret protagoniste, le changeforme raton laveur Fureheshu Torame (*Voir Annexes*).

Sept bouteilles contre sept rouleaux

Quand les PJ reviennent dans leur tente, ils constatent que sept bouteilles d'Impériale sont manquantes. Les trous forment un « H » stylisé. Chacune des bouteilles a été remplacée par un petit parchemin de qualité commune et sans môn. Mis bout à bout, l'ensemble des parchemins forme l'Annexe 1. Donnez cette annexe à vos PJ.

Torame a enlevé sept bouteilles de saké en forme de « H » pour faire « H7 », pour faire référence à Hantei VII (Hantei Yugozohime). Le texte à trouver est : « *Brumazur et l'Impériale appartiennent au Clan du Tanuki. Les Kaiu en sont les dépositaires* ».

Mais… la cargaison a déjà été donnée

Si les PJ ont donné la cargaison à Notami, Raigo ou Ganesa, ils la retrouvent quand même dans leur tente ! En effet, Torame a utilisé ses pouvoirs magiques pour la transporter à l'insu de tous. C'est sa manière de dire aux PJ qu'ils sont chargés de résoudre le conflit. Pour rappel, les tabous de changeforme de Torame l'empêchent de parler ouvertement aux mortels de Ningen-do.

Après avoir résolu l'énigme, les PJ reçoivent la visite du PNJ à qui ils avaient remis la cargaison. Le propriétaire s'inquiète de la soudaine disparition de sa cargaison et se renseigne auprès des PJ. Il ne les accuse pas, il ne fait que se renseigner. Le MJ a toute liberté pour gérer cette éventuelle scène.

Si les PJ informent le PNJ de la réelle situation, le propriétaire n'en croit pas ses oreilles. Il prend les PJ pour de piètres menteurs et de fieffés voleurs. Il ordonne à ses hommes de confisquer immédiatement la cargaison et décrédibilise les PJ (perte d'Honneur). Par la suite, la cargaison réapparaîtra encore et encore dans la tente des PJ, comme par magie. Torame est un changeforme, il n'a pas conscience des problèmes qu'il risque d'engendrer si la cargaison est découverte chez les PJ, alors que le saké était précédemment ailleurs.

Comme lors de la récupération de la cargaison sur la route, les PJ devraient réfléchir à deux fois avant de livrer toute information en leur possession. Leur Statut 3 leur accorde une légère autorité, n'en déplaise aux PNJ.

Rencontre avec Mirumoto Hasuke

Mirumoto Hasuke est un historien spécialisé sur la dynastie Hantei. Notami lui a demandé s'il connaissait un moyen d'ajourner ou de retarder l'application du décret impérial brandi par Raigo le temps du Festival des Fleurs de cerisier. Hasuke a trouvé très peu d'informations dans ses parchemins personnels. Il soupçonne même que le pan d'histoire de la dynastie Hantei entre 375 et 436 ait été censuré (*voir encart*). Voici donc ce qui ressort des annales « officielles » :

- **Hantei VI** (Hantei Kusada) géra le conflit économique appelé la Première guerre des Yasuki. Il reconnut en 429 la légitimité de Gusai et l'autorisa à fonder le Clan Mineur de la Mante, avant de le tuer pour outrage envers l'Empereur.
- **Otomo Hokusai** fut nommé daimyo de la famille Otomo en 436. Lors de la Cour d'Hiver de cette même année, il eut un grand geste de compassion envers la Famille Kaiu. L'Impératrice Hantei VII, Hantei Yugozohime, approuva la démarche. Rien n'est dit sur les tenants et aboutissants de ce geste de compassion. (Hasuke clarifie aux PJ que par ce « geste de compassion », la Famille Otomo se racheta d'une grave faute commise envers la Famille Kaiu. L'acte de pardon fut dans la création du *nemuranaï Le Parfum des sakés* et du décret de Hantei VII).

La vérité à propos de Verbo'ha et Brumazur

Pendant le règne corrompu du Gozoku (de 375 à 435), les bénéfices de Brumazur alimentaient la résistance au pouvoir en place. Otomo Verbo'ha, Magistrat d'Emeraude et allié au Gozoku, le découvrit. Il fit ratifier par Hantei VI, l'Empereur fantoche de l'époque, un décret déclarant hors-la-loi Brumazur et sa production. Les combats s'engagèrent entre Légionnaires Impériaux et soldats Hida. Quand l'Impératrice Hantei VII monta sur le trône en 435, elle mit fin au règne du Gozoku. Brumazur était encore debout et l'Impériale était toujours distribuée.

Lors de l'été 437, Kaiu Ochiro, le propriétaire de Brumazur à l'époque, trône à une cour et reçoit Otomo Hokusai, le daimyo de la Famille Otomo. Dans l'ambiance solennelle, Hokusai demande pardon à Ochiro pour les persécutions et torts causés à la brasserie Brumazur. Il lui présente un parchemin et une coupe de saké. Le parchemin est un décret signé par l'Impératrice Hantei VII, abrogeant celui de Hantei VI qui déclarait hors-la-loi Brumazur. La coupe est ornée d'un liseré gris bleu et vert (il s'agit du *nemuranaï* le Parfum des sakés). Elle est le cadeau de pardon de la Famille Otomo. Le protocole des deux refus est respecté. À la troisième présentation de Hokusai, Ochiro accepte le pardon et relève Hokusai.

La censure a presque effacé toutes traces de la honte de cette époque. Le Gozoku, Otomo Verbo'ha et la résistance de Brumazur sont oubliés de tous. La célébrité et le raffinement de l'Impériale ont échappé à la censure car ils n'entachaient personne. Le Clan du Tanuki n'est pas mentionné, non pas à cause de la censure mais car jugé sans importance..

Le Clan du Dragon est féru d'énigmes. Si jamais les PJ bloquent sur l'une d'elles, Hasuke leur apportera la solution.

2e énigme : Les bouteilles dans le lac

Des samouraïs du Mille-pattes viennent trouver Notami pendant sa discussion avec Hasuke et les PJ. Ils lui font part d'un étrange phénomène en bordure du lac. Des bouteilles d'Impériale flottent à la surface du lac et brillent faiblement d'un rose identique à celui de l'étiquette. Les bouteilles sont encore disposées en « H ». Donnez l'Annexe 2 à vos PJ.

Pour rappel, Moshi Notami est une shugenja et peut donc aider les PJ.

Règles de l'énigme

Art de la Magie / Intelligence

ND20 : Les sept bouteilles constituent un rituel de divination. Un même PJ doit toutes les boire pour recevoir une vision du passé. La magie est inoffensive, mais pas les effets secondaires dus à la dose d'alcool ingérée. La magie ne fera plus effet dans 10 min.

+1 Aug. : Le PJ peut boire sans dommage un nombre de bouteilles égal à son Anneau de Terre. Chaque bouteille suivante demande un **Jet de Constitution ND15**, qui augmente de +5 par bouteille sup-

plémentaire. En cas d'échec, le PJ boit quand même les sept bouteilles et obtient un malus cumulatif à tous ses jets de -1g0 par bouteille restante. Le malus dure jusqu'à dégrisement.

+2 Aug. : De plus, une fois les sept bouteilles bues, le PJ perd un Point de Vide jusqu'à la fin de la partie. S'il n'en possède déjà plus, il ne recouvrira plus aucun Point de Vide avant la fin de la partie. Ce Point de Vide alimente le rituel pour déclencher la vision.

La vision

La vision montre au PJ, et uniquement à lui, une scène du passé. Inspirez-vous de l'encart *« La vérité à propos de Verbo'ha et Brumazur »*.

Comme de coutume, Notami et Raigo veulent être mis au courant. Les preuves magiques sont depuis longtemps jugées irrecevables. Les bouteilles étant vides, le rituel ne peut plus avoir lieu. Même si Notami sera plus encline à croire les PJ, mieux vaut se taire devant Raigo. De plus, le PJ est probablement complètement soûl. Un Jet en **Courtisan, Sincérité (Tromperie)** ou **Etiquette / Intuition ND30** permettra aux PJ de conserver le silence.

Réaction de la foule

La foule assiste de loin à la scène. Elle s'imagine déjà toutes sortes de choses. Certains disent avoir vu un raton laveur courir sur la plage (c'est Torame quand il a déposé les bouteilles), d'autres que les ombres des bouteilles sont difformes. Les regards se tournent par-delà le lac, vers les sombres frondaisons de Shinomen Mori. Cette forêt est crainte à cause de ses mystères. Il y avait déjà les combats entre Otomo et Hida et maintenant, il y a l'incident des bouteilles. La foule ignorante et superstitieuse craint que quelque chose de plus terrible ne s'abatte encore sur le festival. Pour le moment, Moshi Notami réussit à calmer les craintes. C'est une shugenja et elle précise que les PJ sont des représentants de la Magistrature de Jade.

Vol des Hida

Tandis que l'attention était portée sur le lac, des bushi Hida ont volé le saké le Dragon des fleurs dans la tente des Daidoji. Les bushi Millepattes assommés peuvent témoigner. Les marchands Daidoji réclament justice. Cette fois-ci, c'en est trop pour Raigo, la loi est de son côté. Entre l'éventuel manque de coopération des PJ et ce vol, la brasserie Brumazur doit brûler ! Il rassemble tous ses hommes. Les PJ feraient bien de se dépêcher pour arriver les premiers à Brumazur et éviter l'irréparable.

Pour rappel, la brasserie est à une journée de marche et à 2 h de cheval. Raigo et ses hommes iront à pied car il n'y a pas assez de chevaux.

Intervention rapide de Fumake

Fumake pressent le bain de sang et hèle les PJ avant leur départ pour Brumazur. Il veut apporter une solution moins sanglante qu'un gros combat. Étant duelliste, il conseille à un PJ de se proposer comme Champion de Raigo ou de Ganesa et de provoquer l'autre camp.Vu l'enjeu, ce sera un duel à mort. Fumake refusera de participer à ce duel n'ayant rien à voir avec ce conflit mais acceptera d'arbitrer le duel. De tous les samouraïs présents, il est le seul duelliste compétent et neutre dans l'affaire.

Ill. Aurélie « Anoldor » Taschon

Si les PJ apportent la paix dans ce conflit, Fumake et Fureheshu Torame dédicaceront un haïku à sa gloire.

Alerter Brumazur

Les PJ ont deux raisons de se rendre rapidement à Brumazur. La première, éviter le bain de sang et les flammes avec la venue de Raigo. La deuxième, analyser le *nemuranaï* exposé dans la vitrine de Brumazur et aperçu dans la vision comme cadeau de pardon.

Ganesa n'est pas un shugenja et comme tout Crabe, il préfère l'action. Il reste donc sourd aux protestations des PJ. Il trouve amusant l'histoire de la vision mais là, il a à faire. La tradition est de son côté. Il ne va donc pas se gêner pour mettre une peignée légitime à un membre d'une Famille Impériale. Cela ne sera que justice pour toutes les fois où le Crabe est rabaissé à la Cour.

Ganesa remercie les PJ de l'avoir prévenu pour l'attaque de Raigo, puis les abandonne pour organiser les défenses. Qu'il vienne le petit bureaucrate, il va voir comment le Crabe sait recevoir !

Partie 5 : Fin de la partie

3e énigme : Une lettre en rose

Torame s'infiltre en raton laveur dans la brasserie et dépose sur la table un parchemin pour les PJ. Le parchemin est d'apparence banale avec un texte écrit à l'encre rose. La signature est « F. T. ». L'expression est celle d'un samouraï. Donnez *l'Annexe 3* à vos PJ. Les majuscules à l'intérieur des mots forment la phrase : ***« Les racines de Brumazur cachent le parchemin »***.

Brumazur est en effervescence, personne ne surveille les PJ. Ces derniers peuvent facilement et proprement enlever le parquet et les tatamis au milieu de la brasserie. L'équipement adéquat traîne dans un coin. À quelques centimètres sous la terre, les racines de Brumazur s'entremêlent. Il y a en leur sein, un parchemin roulé et parfaitement conservé. Si les PJ n'ont pas connaissance de la magie du bois de Brumazur, la conservation de ce parchemin devrait les convaincre. Le parchemin est celui d'Otomo Hokusai, ratifié par Hantei VII et abrogeant celui de Hantei VI qui déclarait l'illégalité de Brumazur.

Guerre ou paix ?

Otomo Raigo et ses hommes arrivent enfin devant la brasserie Brumazur, le katana au clair. La force de négociation des PJ entre Kaiu Ganesa et Otomo Raigo dépend des éléments en leur possession. Vous pouvez même lancer prématurément le combat si les PJ tardent trop à résoudre les énigmes.

La fin du scénario est très ouverte. Le MJ trouvera ci-dessous des fins possibles à moduler en fonction des PJ. Pour que la paix puisse avoir lieu, les PJ doivent s'interposer avant le combat.

Les énigmes ont été résolues

Brandir le décret de Hantei VII est la meilleure conclusion de l'aventure. Tradition et loi sont respectées. Raigo finit par se calmer et procède à la reconnaissance légale de la brasserie Brumazur. Il fait même porter le chapeau aux marchands Daidoji qui l'ont induit en erreur. En Otomo hypocrite, ce n'était pas de sa faute. Les marchands Daidoji quitteront le festival. Les Hida ont-ils détruit le saké du Dragon des fleurs ? Notami sera ravie du départ des Daidoji. Elle n'aura pas besoin de les chasser.

Duel Iaijutsu

Il n'y a rien de plus noble et de plus respecté en cas de désaccord que le résultat d'un duel iaijutsu. Pour éviter un bain de sang, un PJ peut se proposer comme Champion de Ganesa ou de Raigo. Vu l'enjeu, le duel sera à mort. Le duelliste perdant entraînera la mort de son représentant (Ganesa ou Raigo). A priori, les PJ se rangeront plutôt du côté de Ganesa. Dans ce cas, **le PJ obtient +1g0 pendant tout le duel Iaijustu et l'éventuelle escarmouche qui suivra** car il sait qu'il défend la vérité.

Mais un PJ peut aussi se proposer comme Champion de Raigo et choisir de perdre volontairement le duel, afin que la vérité triomphe. Le PJ sacrifie sa vie pour une cause plus noble que lui. C'est l'essence même du samouraï. Raigo reconnaît alors trop tard son erreur. Il rédige son haïku funèbre en faisant l'éloge du défunt PJ puis fait *seppuku*.

Si le Champion représentant Ganesa perd, la brasserie Brumazur est jugée illégale… jusqu'au jour où le parchemin de Hantei VII sera retrouvé.

Quand Raigo se tourne vers la brasserie pour la brûler, celle-ci a disparu ! Torame a profité du fait que l'attention était focalisée sur le duel pour enfouir l'arbre Brumazur dans la terre. Il n'en reste plus aucune trace… comme lorsque le Clan du Tanuki a disparu. Torame a recours à cette extrémité s'il n'a pas d'autres moyens pour sauver Brumazur.

Nemuranaï

Si les PJ sont en possession du *nemuranaï Le Parfum des sakés*, ils détiennent seulement une preuve indirecte de la paix entre Hokusai et Brumazur. L'année 422 peinte sur la coupe et décrite dans le décret de Hantei VI va davantage échauffer les esprits. L'adverbe «rétroactivement» est vague. La date précise n'est pas mentionnée, l'heure non plus. Qui donc a raison ?

Les PJ peuvent prouver que la coupe est magique mais qu'en est-il de sa réelle signification ? C'est la parole des PJ contre celle de Raigo. On en revient au même point. Un Jet d'Opposition en Honneur déterminera le vainqueur (*Ldb*, p.92). Un PJ lance et garde son Honneur. **Raigo a 7,0 en honneur, soit 7g7.**

A l'attaque !

Si les PJ hésitent ou échouent leur diplomatie, la patience des Hida et des Otomo est à bout. Chacune des deux factions charge l'autre. C'est la pire fin qui soit. Les PJ devront choisir un camp et se plier au *seppuku* en cas de défaite. Ils peuvent même prendre le commandement de ce combat de masse (*Ldb*, p.236) pour le camp de leur choix.

- **Raigo**. Eau 2, Art de la guerre 3, 1 - Déclaration : 5g3, 2 - Evolution : 1d10+5.
- **Ganesa.** Eau 4, Art de la guerre 5 (Escarmouche, Combat de masse), 1 - Déclaration : 9g4, 2 - Evolution : 1d10+9.

Si les PJ ne choisissent aucun camp, les Crabe gagnent. Les PJ n'en tireront aucune gloire car on attend des arbitres qu'ils résolvent le conflit par la paix, non par la guerre. De plus, le conflit n'est toujours pas résolu. Les arguments du défunt Raigo sont toujours valables… jusqu'à preuve du contraire.

Un esprit pur

Le festival du cerisier ouvre enfin ses portes. Moshi Notami fait bonne figure. Elle propose comme deuxième saké l'Impériale ou le Dragon des fleurs (en fonction de la résolution du conflit). Tous passent un agréable moment et le festival se clôt sur une note positive. Le pire a été évité.

Au bord du lac sur fond de soleil couchant, le dernier pétale de cerisier tombe sur les genoux d'un samouraï. Le samouraï se lève et marche vers le lac. À cause du relief, les PJ le perdent de vue pendant un très court moment. L'instant suivant, un raton laveur nettoie entre ses doigts agiles le pétale de cerisier. Puis, il disparaît dans les hautes herbes.

Récompenses

Un signe + accorde des points. Un signe - retire des points. Augmentez ou diminuez la récompense si le signe est doublé. Les pages 91 à 95 et 300 du livre de base vous permettront de déterminer les points.

Points d'expérience	Gain
Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
Découvrir sans aide le Clan du Tanuki (Enigme 1)	+1 PE
Résoudre sans aide les énigmes 2 et 3	+1 PE
Arbitrer sans combattre	+1 PE

Vertus et événements	Gloire	Honneur
Avoir spontanément proposé son aide à Notami, sachant quelle n'a rien à offrir en échange		+
Gagner le duel iaijustu	*Ldb*, p.93	
Perdre le duel Iaijutsu (à moduler si le PJ se sacrifie)	*seppuku*	
Apporter définitivement la paix dans le conflit	++	+
Combattre par les armes les deux factions	- -	- -
Le conflit se finit dans un bain de sang	- -	- -

Faveurs et rancœurs
Servir le Bushido et la volonté des esprits changeformes bienveillants sont des récompenses en soi pour un samouraï
Parfum des sakés (unique). Si l'aventure s'est conclue pacifiquement, Kaiu Ganesa a rédigé un rapport élogieux envers les PJ. Kuni Utagu demande à la Famille Otomo à ce que ses karo reçoivent un seul *nemuranaï* du Parfum des sakés. Le PJ désigné est invité dans la demeure du daimyo Otomo où il reçoit le *nemuranaï* le Parfum des sakés. Otomo Raigo est également présent lors de la cérémonie

Ill. Julien Brunner

Partie 6 : Annexes

1re énigme : Mots croisés (pour les PJ)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	50	5	51	9	■	■	43		23	48	20	■
2	67	59	■		44	53		27	8	47	■	66
3	72			30		■	17			■	1	71
4	2	49		■	25	21			26		■	37
5	74	10	■	6		29	■	■		■		
6	65			■	■	■	40, 64			24		
7	57		14	22	3	46	54	■	■	36	52	68
8	■			11	19	12			60		■	■
9	15	■	■	18	45	39	55	■	34	73	42	
10	4, 13	7	70	69	61	62	■	75			38	35
11		63	41	16		■	56			■	58	
12	■		33			32			28	■	■	31

HORIZONTALEMENT

A1 – Boisson de riz alcoolisée. G1 – Se dit d'un vêtement large, qui n'est pas ajusté. A2 – Pronom indéfini pour tous. D2 – Riz fourré japonais sous forme triangulaire. A3 – Représentation de figures saintes. G3 – Colère. K3 – Abrégé de bonne action. A4 – Réseau Express Régional (transport parisien). E4 – Contraire d'abondance. A5 – Mot de liaison. D5 – Méditation. K5 – Deuxième note de musique. A6 – Epoque. G6 – Mesurait. A7 – Suicide japonais. J7 – Situation. B8 – Plébiscite. D9 – Ancienne mesure de longueur française, utilisée surtout pour mesurer les étoffes. I9 – Origamis, bonzaïs, haïkus et ikebana en font partie. A10 – Etre qui a perdu un membre. H10 – Cachet avec les armoiries. A11 - Détérioration progressive par frottement. G11 – Théâtre japonais en demi-teinte. K11 - Métal jaune brillant. B12 - Durée sans commencement ni fin.

VERTICALEMENT

A1 – Fêtes nocturnes. A9 – A été touché émotionnellement. B1 – Aïeux. B10 – Trop utilisé. C3 – Métal jaune brillant. C6 – Dopant interdit chez les sportifs. C10 – Onomatopée d'avertisseur sonore. D1 – Siècle. D7 – Séduire. E2 – Arbre africain. E7 – Crier, en parlant des rapaces nocturnes. F4 – 365 jours. F7 – Abréviation du métier du massage et des muscles. G1 – Entrer en action. G6 – Code de communication entre les tricheurs. G11 – Négation. H1 – En construction, dans la ligne de... H10 – Idiot. I1 – Elles sont parées à l'action. I8 – Travail ou salissure. J1 – Mesure itinéraire chinoise. J6 –Très aiguisé. K5 – Rigola. K9 – Religion de Shinsei dans Rokugan. L2 – Ronds noirs au hockey. L9 – Certaine.

1	2	3	4	5	6	7	8		9	10			
11		12	13	14	15	16	17	18	19	20			
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	
34	35		36	37	38	39		40	41				
42	43	44	45	46	47								
48	49	50		51	52	53	54		55	56			
57	58	59	60		61	62	63						
64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75		

2e énigme : Les bouteilles dans le lac (pour les PJ)

Six étiquettes au dos des bouteilles sont blanches. La dernière étiquette présente l'énigme suivante :

Les deux du souvenir seront visibles
Un tiers sera désigné pour boire les sept du présent
Gris-bleus et Verts retrouveront la paix.

3e énigme : Une lettre en rose (pour les PJ)

Le parchemin est d'apparence banale avec un texte écrit à l'encre rose. La signature est « F. T. ». L'expression est celle d'un samouraï.

Mon cher cousin,

Hier soir encore, j'ai mangé de la viande crue. Je déplore qu'on ne puisse en manger plus souvent dans mon Clan. Pourtant, dîner sur une branche d'arbre est bien agréable en étant accompagné des bruits nocturnes des bois. Des noix et des glands agrémentèrent la fin de ce repas.

Oh ! Je sais bien que cette cuisine n'est pas de ton goût. Peut-être un jour...

Pour l'heure, je travaille toujours les meubles pour la petite. Tu as eu le nez creux pour l'idée du cadeau. Sa Maman est déjà ravie, même si tu m'as donné beaucoup de travail ! Le hangar est un vrai raz-de-marée ! J'espère pouvoir finir l'été prochain car la maison est dans un tel état que le besoin en meubles se fait sentir. Si tu n'étais pas si occupé je te demanderais bien de m'aider.

Le chat va mieux. Ce n'était qu'un petit rhume. On le voit d'ailleurs très peu à cause du bruit des scies. Je pense qu'il doit bien apprécier le silence du soir, comme nous.

Ah, j'allais oublier. J'ai enfin acheté une sacoche pour ranger tous mes outils. Ça aussi, c'est pratique !

Porte toi bien et au plaisir d'avoir de tes nouvelles.

F.T.

Clan du Tanuki

Histoire officielle. Le Clan Mineur du Tanuki est un Clan disparu dont plus personne ne se souvient. Leur môn était de couleur gris et vert sombre. Ils habitaient dans le nord de Shinomen Mori (CM12), à l'intérieur des arbres creux. Les Tanuki étaient de joviaux samouraïs, espiègles et brasseurs de saké. Ils appréciaient également les énigmes et étaient vus par la Cour Impériale comme des amuseurs insouciants.

Leur devoir était de percer les mystères de la forêt Shinomen. Les rapports qu'ils envoyaient à la capitale n'étaient jamais vraiment pris au sérieux et servaient de divertissement à la Cour Impériale. Un jour, cette dernière se lassa. Quand des Légionnaires Impériaux vinrent rappeler aux Tanuki leurs devoirs envers l'Empire d'Émeraude, ils ne trouvèrent plus rien à l'endroit où les Tanuki habitaient. Le Clan du Tanuki avait disparu du jour au lendemain, sans laisser de traces.

Histoires inventées. Toute l'histoire de Brumazur (le saké l'Impériale, sa situation pendant le Gozoku, Otomo Verbo'ha, la relation entre les Kaiu et les Tanuki) a été créée pour les besoins de l'aventure. L'ajout du rose dans le môn représente la nature facétieuse des Tanuki.

Fureheshu Torame, changeforme tanuki

Fureheshu Torame est un esprit changeforme raton laveur de Chikushudo, le Royaume des animaux. Il voyage comme bon lui semble entre son royaume d'origine et Ningen-do (Rokugan). Il s'est mêlé à l'époque au Clan du Tanuki puis actuellement à celui du Blaireau par pure curiosité. Ces Clans l'ont attiré car leurs môns ressemblent beaucoup à sa forme naturelle.

Comme tout changeforme, Torame est soumis à des lois qui lui sont propres, appelées tabous. Enfreindre ses lois conduit à la suppression de tous ses pouvoirs jusqu'au lendemain matin. La récidive peut même engendrer la disparition définitive de tous ses pouvoirs. Les tabous de Torame lui interdisent de dévoiler sa véritable nature aux mortels de Ningen-do et l'empêchent de clairement communiquer avec eux sur les sujets propres au Clan du Tanuki ou du Blaireau (comme la brasserie Brumazur et l'Impériale). En revanche, il peut les approcher et parler avec eux sur tout autre sujet (comme avec Kakita Fumake) mais il préfère garder ses distances avec les habitants de Ningen-do.

Torame utilise ses pouvoirs de changeforme pour communiquer avec les joueurs. Son but est que la brasserie Brumazur et l'Impériale continuent d'exister et reste dans les mains de la Famille Kaiu. Il utilise donc des énigmes pour aiguiller les PJ. Au besoin, il emploie également sa magie pour faire revenir la cargaison d'Impériale dans la tente des PJ.

Malgré sa longévité séculaire, Torame comprend mal les habitudes des rokugani. Il est à l'aise avec l'étiquette courante et les festivals mais ne comprend rien à la politique, aux relations entre les Clans ou les castes sociales. Sa connaissance de Ningen-do lui permet de donner le change et de renvoyer l'image d'un samouraï timide, érudit sur la région, poli et quelconque.

1re énigme : Mots croisés (pour le MJ)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	S	A	K	E	■	■	A	M	P	L	E	■
2	O	N	■	O	N	I	G	I	R	I	■	P
3	I	C	O	N	E	■	I	R	E	■	B	A
4	R	E	R	■	R	A	R	E	T	E	■	L
5	E	T	■	Z	E	N	■	■	E	■	R	E
6	E	R	E	■	■	■	D	O	S	A	I	T
7	S	E	P	P	U	K	U	■	■	C	A	S
8	■	S	O	L	L	I	C	I	T	E	■	■
9	E	■	■	A	U	N	E	■	A	R	T	S
10	M	U	T	I	L	E	■	S	C	E	A	U
11	U	S	U	R	E	■	N	O	H	■	O	R
12	■	E	T	E	R	N	I	T	E	■	■	E

Le texte à trouver est :
« Brumazur et l'Impériale appartiennent au Clan du Tanuki. Les Kaiu en sont les dépositaires. »

Le tanuki, un animal changeant

Fureheshu Torame est un esprit changeforme tanuki. Il intervient dans Ningen-do pour empêcher la destruction de la brasserie Brumazur et va s'aider des PJ (*voir Annexes*).

Dans notre monde réel, « tanuki » est un mot japonais pour désigner le raton laveur, parfois confondu avec le blaireau. La mythologie japonaise reconnaît le tanuki comme facétieux. Elle lui accorde les symboles de chance et de prospérité.

Dans L5A, le mot est indifféremment employé pour désigner le Clan Mineur du Blaireau, le Clan Mineur disparu du Tanuki et les changeformes ratons laveurs. En effet, visuellement le blaireau et le raton laveur sont très proches. Le changeforme tanuki en 3e édition est décrit comme curieux de découvrir Ningen-do et le Clan du Blaireau, auquel il se mêle sous l'apparence de bushi.

Dans le présent scénario, j'ai fait un mixte de l'ensemble. J'utilise le terme tanuki pour désigner le raton laveur et le Clan éponyme disparu, tandis que Fureheshu Torame est un changeforme raton laveur, officiant comme bushi du Clan du Blaireau. Cet assemblage disparate représente l'énigme du tanuki et sa nature facétieuse..

PNJ Bushi Hida, Rang 2

Ce profil sert pour le soldat et le duelliste bushi Hida. Les soldats sont tous de la Famille Hida et loyaux envers la brasserie Brumazur.
* = Compétence d'école

Rang : 2
Honneur : 3,5 Statut : 1 Gloire : 1

Air : 2 Terre : 3 Feu : 2 Eau : 3 Vide : 2
Agilité : 3 ❑❑

Initiative : 4g2.
Attaque :
⊙ Tetsubo 7g3. Dégâts 7g3.
(les adversaires ont -2 à la réduction)

⊙ Katana 7g3. Dégâts 7g2.

ND d'armure : 25 (+10 armure lourde)
Réduction : 8

Blessures :
0-21 ;
22-27 (+2) ;
28-33 (+7) ;
34-39 (+12) ;
40-45 (+17 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ;
46-51 (+37. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des Actions Gratuites) ;
52-57 (hors de combat) ;
58+ (mort).

• Armes lourdes (Tetsubo)* 4
• Art de la guerre 2
• Athlétisme* 4
• Connaissance : Outremonde* 2
• Défense* 4
• Discrétion* 2
• Iaijutsu* 3
• Intimidation* 4
• Kenjutsu* 4
Rappel : L'armure lourde augmente de 5 le ND des Jets de Discrétion.

Avantage : Force de la terre (-2).
Désavantages : Impétueux (+3) et Asocial (+2).

Equipement : armure lourde, vêtements robustes, daisho, tetsubo, tanto, nécessaire de voyage et 1 koku.

PNJ Garde Otomo, Rang 2

Raigo veut être certain de la loyauté des légionnaires à sa cause. Il a donc uniquement pris des membres de la Famille Otomo, entraînés comme bushi Seppun. Ce profil sert pour le soldat et le duelliste Otomo.
* = Compétence d'école

Rang : 2
Honneur : 6,5 Statut : 1 Gloire : 1

Air : 2 Terre : 3 Feu : 3 Eau : 2 Vide : 2
Perception : 3 ❑❑

Initiative : 4g2.
Attaque :
Katana 7g3-5. Dégâts 7g2.
Contre un Point de Vide, le personnage ajoute son Honneur à l'attaque et aux dégâts

ND d'armure : 25 (+10 armure lourde)
Réduction : 5

Blessures :
0-21 ;
22-27 (+2) ;
28-33 (+7) ;
34-39 (+12) ;
40-45 (+17 les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ;
46-51 (+37. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des Actions Gratuites) ;
52-57 (hors de combat) ;
58+ (mort).

• Art de la guerre* 2
• Athlétisme* 3
• Connaissance : Clan de la Grue 1
• Défense* 3
• Enquête : 2
• Etiquette* 2
• Iaijutsu (Estimation)* 4
• Kenjutsu (Katana)* 4
• Kyujutsu* 1
• +1g1 en Enquête contre les embuscades
• +2g0 pour résister aux Jets de Compétences Sociales visant à tenter le personnage ou le détourner de son devoir
Rappel : L'armure lourde augmente de 5 le ND de tous les Jets de Compétences utilisant l'Agilité ou les Réflexes (malus déjà inclus pour les jets d'attaque).

Avantage : Force de la terre (-2).
Désavantages : Perfection (+5).

Equipement : armure lourde, vêtements robustes, daisho, yumi, tanto, nécessaire de voyage et 5 koku.

Le Parfum des sakés

Le Parfum des sakés est un *nemuranaï* commandé en 436 par Otomo Hokusai, daimyo de la Famille Otomo, pour la Famille Kaiu. Il symbolise le geste de paix des Otomo pour se faire pardonner leurs brutales répressions contre la brasserie Brumazur durant le règne du Gozoku.

Il se présente sous la forme d'une simple coupe de saké en faïence blanche liserée de gris bleu (couleur dominante du Crabe) et d'un trait plus mince en vert (couleur dominante des Familles Impériales).

La Famille Otomo a voulu mettre à l'honneur l'ensemble des sakés de luxe brassés par le Clan du Crabe. Le *nemuranaï* reflète les spécificités uniques de chacun des sakés. Personne ne sait ce qu'il adviendrait si un saké de moindre qualité était versé dans la coupe.

- **Activation**. servir une coupe de saké et la boire demande une Action Complexe. Généralement, la bouteille de saké coûte 10 koku pour une vingtaine de gorgées.
- **Effets**. Chaque saké versé dans le *nemuranaï* procure des effets différents. Le buveur bénéficie de deux utilisations des effets procurés par le premier saké bu. A chaque utilisation, le buveur choisit l'un des deux effets associés au saké bu.
  - **La Fleur de cerisier enneigée.** Ce saké est célèbre pour sa clarté cristalline et son subtil parfum de cerise. Il octroie +1g1 en Compétences d'Armes ou +3 aux Jets d'Incantation.
  - **Le Voyageur amical.** Ce saké est l'étalon du luxe. Apprécié par toutes les Cours, il ravit toujours ses convives. Il octroie +1g1 en Compétences Sociales ou +1 Action Gratuite de Mouvement.
  - **L'Invitation du chat (Maneki neko sake).** Le brasseur Asahina Konomi a réajusté le dosage de ce saké pour le rendre plus pur et plus corsé. Le saké octroie +1g1 en Compétences Artistiques ou +3 en Réduction des Dégâts.
  - **L'Impériale.** On dit que ce saké permet de s'ouvrir aux mystères du monde. Il octroie +1g1 en Compétences Spirituelles ou +3 en Initiative.
- **Fabrication**. La Famille Otomo a créé le *nemuranaï* à une époque si reculée qu'il vous appartient de déterminer si elle possède encore son procédé de fabrication.

  L'artisan devra se munir d'une coupe de saké en faïence et des sakés précités. Il devra vider chaque bouteille de saké dans la coupe jusqu'à la faire déborder et attendre que le saké s'évapore de lui-même au soleil. Au bout de trois mois de fabrication, il devra **dépenser 3 Points de Vide**, qu'il récupérera au bout d'une semaine de repos. Un jet réussit en **Artisanat (Parfum des sakés) / Intelligence ND30** réalisera parfaitement la structure de la coupe. Un jet réussit en **Connaissance : Théologie / Vide ND30** infusera à la coupe les propriétés magiques du *nemuranaï*.

  Avec des Augmentations aux jets appropriés, l'artisan peut créer un *nemuranaï* plus puissant (à l'appréciation du MJ).

  Le MJ est libre d'apprécier les conséquences de l'échec à un ou aux deux jets. Généralement un échec en **Artisanat (Parfum des sakés)** demandera à retravailler la coupe en elle-même, tandis qu'un échec en **Connaissance : Théologie** amoindrira les propriétés magiques.
- **Prix**. Généralement, un *nemuranaï* ne s'achète pas. Il s'obtient par faveurs, héritage, heureux hasard... ou vol. 500 koku sont un minimum.

Ill. Jean-Baptiste «Arnolfo» Philibert

Ill. Ortega Perez «Shonjiko» Leyre

Voie Alternative : Maître brasseur Kaiu [Artiste]

Dès l'Aube de l'Empire, le saké fut la boisson traditionnellement utilisée pour les dévotions spirituelles. La tribu Isawa fut l'initiatrice du rite, repris et popularisé plus tard par le Kami Hida. À l'époque, les shugenja et les moines avaient le devoir sacré d'officier avec du saké et détenaient son secret de fabrication.

Depuis Hantei IV, la situation a évolué. Aujourd'hui, le saké conserve son statut d'offrande spirituelle tout en devenant une boisson courante. La qualité est fonction du rang social et des finances du buveur. En général, plus ce dernier est riche et d'extraction sociale élevée (comme un samouraï), plus il goûtera un saké raffiné et de luxe. À l'inverse, un hinin boira les résidus de cuve, extrêmement forts en goût et rares en parfums.

Le maître brasseur Kaiu connaît l'histoire du saké à travers les âges. Sa conversation est agréable et érudite, ce qui surprend souvent les autres Clans trop enfermés dans les clichés asociaux du Clan du Crabe. Pour créer des liens avec le reste de l'Empire, le maître brasseur élabore une cérémonie du saké, inspirée de la cérémonie du thé. Même les Grue taisent leurs moqueries en y participant, tant la cérémonie les apaise et les ouvre à un dialogue sincère. Les Artistes Shiba apprécient également fortement cette cérémonie dans laquelle ils se sentent reliés à l'univers.

La profession a progressivement dépossédé les shugenja de leurs secrets pour l'élaboration des sakés. Certains shugenja connaissent encore les techniques de brassage tandis que d'autres préfèrent s'en remettre à un maître brasseur. Ce dernier conseille fréquemment les shugenja sur le type de saké adéquat en fonction des besoins. Il l'aide dans son rituel, sans lui faire l'affront de se substituer à lui. À l'approche des fêtes religieuses, le maître brasseur a fort à faire pour honorer les demandes et les rendez-vous avec les samouraïs importants. Parfois, un samouraï demande à personnaliser légèrement l'arôme d'un saké. Beaucoup de maîtres brasseurs se fixent pour but d'inventer un saké qui ravira l'Empereur.

L'ingéniosité de la Famille Kaiu lui permet de comprendre plus rapidement les techniques de fermentation, même si la Famille Yasuki abreuve davantage Rokugan avec ses propres sakés. En effet, sur les quatre sakés de luxe de Rokugan (la Fleur de cerisier enneigée, le Voyageur amical, l'Impériale et l'Invitation du chat), les deux premiers sont brassés par les Yasuki, le troisième par les Kaiu et le quatrième par les Grue. Avec ses trois sakés prestigieux et le large réseau de distribution de la Famille Yasuki, le Crabe fait véritablement honneur au Kami Hida, inventeur du saké. Il est déjà plus rare de voir un maître brasseur chez la Famille Hida ou Kuni car les regards de ces membres sont davantage tournés vers l'Outremonde que vers l'intérieur de l'Empire.

Voie Alternative : Maître brasseur Tanuki

Le Clan Mineur disparu du Tanuki comprenait les meilleurs maîtres brasseurs de l'Empire. La Voie Alternative du Maître Brasseur Kaiu vient peut-être des Tanuki lorsque ces derniers transmirent Brumazur aux Kaiu, ou bien elle est devenue propre aux Kaiu qui se sont inspirés des connaissances des Tanuki ?

La Voie Alternative du Maître brasseur Kaiu est parfaitement transposable pour jouer un Tanuki. Dans ce cas, elle devient de Rang 2 et les conditions de Compétence sont toutes abaissées d'un Rang pour refléter la maîtrise des Tanuki, par rapport aux Kaiu (Rang 3) et aux autres membres du Clan du Crabe (Rang 4). Vous trouverez dans le supplément amateur et gratuit, *Courts of Minors Clans*, des règles de qualité pour interpréter un Tanuki.

Rang : 3 ou 4

Remplace : Ingénieur Kaiu 3, autres Ecoles Crabe 4

Conditions d'admission : Artisanat : Brasserie 4, Artisanat : Travaux de la ferme 2, Connaissance : Théologie 2.

Technique : Kanpaï ! Le saké est la boisson des kamis. Le maître brasseur fait ressortir les arômes souhaités pour éveiller les consciences. Autour d'une coupe de saké, il sait ravir ses convives par son érudition. En réussissant un Jet en **Artisanat : Brasserie ND30**, vous accordez un Point de Vide supplémentaire à un nombre de personnes égal à votre Rang de Maîtrise (vous inclus et ce, gratuitement). Le Point de Vide disparaît après utilisation ou après 24 h. Cet effet fonctionne dans l'Outremonde mais non dans les Terres Brûlées. De plus, quand vous dépensez un Point de Vide, vous ajoutez votre Rang en Artisanat : Brasserie à un Jet de Compétence Sociale.

#9 Pour le bien de tous

Ce scénario est très extensible et s'adresse à un meneur et à des joueurs confirmés dans L5A.

Voici quelques éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

But de l'aventure

L'aventure a pour but de protéger l'honneur de l'Empereur, en étouffant l'adultère de sa femme.

Impliquer les PJ

Le Champion de Jade, Kuni Utagu, convoque les PJ. Dans quelques jours, il doit assister à deux événements différents au même moment. Le premier est pour l'enterrement de l'urne d'Asahina Mekotori, un partisan de la dynastie Toturi. Le deuxième est pour célébrer un mariage dont l'objectif est d'atténuer les conflits politiques. En effet, le futur mari, Otomo Ateno, est opposé à la dynastie Toturi contrairement à la future épouse, Toturi Hayako.

Utagu préfère se rendre à l'enterrement d'un collègue mort de vieillesse qu'arbitrer un mariage politique. Il demande aux PJ de le remplacer pour le mariage. Il motive son absence par une lettre faisant état de sa formation de Chasseur de Sorcières Kuni, incapable donc d'attirer la bénédiction des Fortunes, contrairement aux shugenja. C'est pourquoi, il envoie pour le mariage un PJ shugenja, ayant tout pouvoir pour parler en son nom et pour bénir le mariage. Les autres PJ accompagnent le PJ shugenja pour l'aider dans la célébration du mariage. Enfin, Utagu remet aux PJ une note d'information (Voir *Annexes*).

Pour mieux se familiariser avec leur environnement avant le mariage, les PJ vivent pendant quelques jours dans la demeure de Hayako, lieu du mariage.

Note : Kuni Utagu, Kuni Kaze Ji et Mirumoto Hasuke sont absents de la Magistrature de Jade. Les PJ sont donc les seuls responsables jusqu'à nouvel ordre.

PJ compétents et honorables

Kuni Utagu recrute des PJ discrets, avec un statut acceptable (minimum 3) et loyaux à la dynastie Toturi. Il les emploie comme karo de Jade, quel que soit leur Clan. Utagu veut que le mariage se passe dans les meilleures conditions, aussi un PJ shugenja doit être recruté.

Un PJ Enquêteur Kitsuki sera particulièrement heureux de mettre à profit la Méthode Kitsuki dans la deuxième partie du scénario.

Partie 1 : Auparavant

L'adultère de l'Impératrice Toturi Kaede

Pendant l'absence de Toturi Ier sur le trône, l'Impératrice Toturi Kaede s'ennuyait. Elle succomba au charme d'Otomo Iwo, le Chancelier Impérial, pourtant ennemi à la Cour. Elle eut même des relations sexuelles avec lui. Iwo lui offrit un éventail où était inscrit un haïku éloquent. Offrir un éventail symbolise traditionnellement la première nuit d'amour entre deux amants. L'égarement de Kaede fut tel qu'elle répondit au cadeau d'Iwo par un autre éventail assorti à celui du Chancelier.

Le chantage d'Otomo Iwo, Chancelier Impérial

Toturi Ier veut récupérer les terres prestigieuses d'Otomo Ateno, le petit frère d'Otomo Iwo, pour asseoir sa nouvelle dynastie. Ces terres sont dans la Cité Intérieure (Ekohikei) à Otosan Uchi.

Mais le Chancelier Impérial Otomo Iwo est farouchement opposé à la nouvelle dynastie Toturi. Pour lui, seul un Hantei a légitimité sur le trône impérial. Il se sert donc de l'éventail offert par Kaede, preuve flagrante de son adultère, pour la faire chanter. En échange de son silence, Iwo veut que Kaede convainque son mari d'abandonner les terres de son frère Ateno.

Le mariage d'Otomo Ateno et de Toturi Hayako

Après un an, Toturi Ier n'a toujours pas renoncé à son idée de prendre possession des terres d'Ateno. La colère d'Iwo s'accentue et il fait monter les tensions politiques entre les partisans de la dynastie Hantei et les défenseurs de la dynastie Toturi.

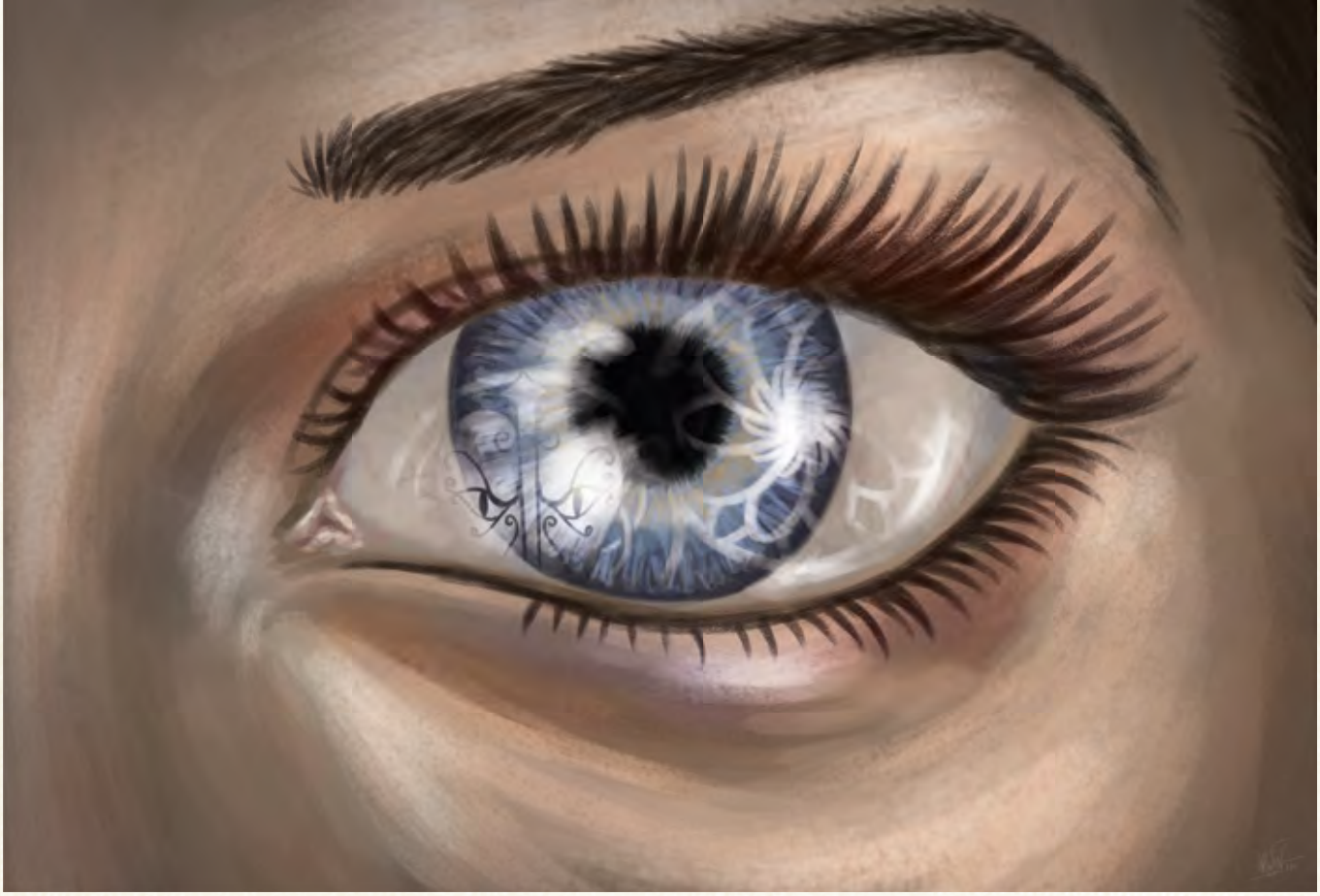
En mars de l'année précédente, l'entremetteuse (nakado) Doji Papoka est chargée d'un mariage pour stopper les conflits de la Cour Impériale. D'un côté, Otomo Ateno, le petit frère d'Otomo Iwo, renoncera à ses terres au profit de la dynastie Toturi, et de l'autre, Toturi Hayako renoncera à son nom pour que la Famille Otomo conserve sa position à la Cour Impériale. Hayako était une Ikoma avant que sa famille influente et puissante ne prenne le nom de Toturi, lors de l'arrivée au pouvoir de Toturi Ier.

Kaede contacte Bayushi Yojiro

Kaede n'arrive plus à repousser les insistances d'Iwo. Elle contacte Bayushi Yojiro, le Champion du Clan du Scorpion, pour mettre discrètement fin au chantage. De son côté, elle a brûlé l'éventail d'Iwo..

Asahina Mekotori, tailleur émérite

Asahina Mekotori est un tailleur émérite à la Cour Impériale. Il a été formé à l'école de shugenja Asahina et a parfait son instruction magique en la mêlant à l'art de la couture et de la mode. Ardent partisan de la dynastie Toturi, il a d'emblée proposé ses services pour styliser les tenues du renou-



Ill. Irwin Piot

veau de la Magistrature de Jade. Du Champion de Jade à ses *yoriki*, tous lui sont donc redevables pour les tenues soignées, adéquates et à la mode.

Mi-avril de l'année précédente, Mekotori reçut la visite d'Otomo Ateno. Cette visite a été remarquée par sa fille Asahina Shutane au vu de l'adversité politique des deux samouraïs. Ces derniers échangèrent des faveurs. Ateno accordait l'entrée du petit-fils de Mekotori à l'Académie Kakita contre la création d'un *nemuranaï* inédit, le Haori des surprises (Voir *Annexes*). La particularité de cet haori est de posséder une petite poche magique invisible, uniquement accessible par un mot de commande.

Le but d'Ateno est de cacher dans cette poche secrète l'éventail que Kaede a offert à Iwo. Iwo conserve le haori dans son bureau à la Chancellerie Impériale. Il met son frère Ateno dans la confidence pour son plan..

L'ultimatum d'Otomo Iwo

Le jour du mariage approche et les terres d'Ateno vont être cédées à la dynastie Toturi. Iwo lance un ultimatum à Kaede. Si Toturi Ier ne cède pas, l'adultère de Kaede sera révélé publiquement le jour du mariage. Ce faisant, Iwo espère faire d'une pierre, deux coups. Non seulement il décrédibilisera la dynastie Toturi, avec le fait que plus personne ne voudra s'allier avec elle, mais en plus, le scandale rendra caduque le mariage de son frère, qui conservera ses terres. Iwo enfilera le Haori des surprises pour dévoiler l'éventail offert par Kaede. Celle-ci devra faire *seppuku* pour racheter son déshonneur.

L'Impératrice est dans tous ses états. Son seul espoir réside dans l'efficacité de Bayushi Yojiro. Celui-ci n'a pas attendu l'ultimatum et a mis au point un plan il y a plusieurs mois avec Shosuro Akata..

Le plan du Clan du Scorpion

Visite de Bayushi Yojiro

Début octobre, Bayushi Yojiro s'interrogea sur l'admission du petit-fils de Mekotori à l'Académie Kakita qui avait été jusqu'alors toujours refusée. Accompagné de son assistante, Shosuro Akata, il rendit visite à Asahina Mekotori. Le vieux tailleur lui avoua l'échange de faveurs. Yojiro sut alors que le haori commandé contenait l'éventail offert par Kaede. Pendant qu'il s'entretenait avec Mekotori, Akata s'infiltra dans le studio de création de Mekotori et vola discrètement les plans du haori. Bayushi Yojiro et Shosuro Akata sont les dernières personnes, en dehors de l'entourage proche, à s'être entretenues avec Mekotori avant sa mort.

Copies pour la Magistrature de Jade

Mais ce que Yojiro ignorait jusqu'à il y a encore quelques semaines, c'est que Mekotori envoyait toujours à Kuni Utagu, le Champion de Jade, une copie de toutes ses créations magiques. De plus, Mekotori envoyait systématiquement à la Magistrature ses travaux en deux moitiés pour limiter les risques de fraude.

Le plan de Shosuro Akata

Yojiro sait qu'Ateno perd ses moyens à la vue du sang. Il confie à Shosuro Akata le soin de retrouver le Haori des surprises.

Shosuro Akata est la cousine de Toturi Hayako, la future mariée. Elle a reçu une formation à l'Ecole des Comédiens Shosuro et peut donc se faire passer pour n'importe qui (Voir *Annexes*). Elle a mis en place la stratégie suivante pour récupérer l'éventail de Kaede.

- Fin octobre dernier, lors du Festival Bon, Akata se déguisa en diseuse de bonne aventure au Lotus Parfumé. Cet établissement de geisha de luxe est supervisé par Bayushi Yojiro. Akata prédit à Ateno : « *Des lignes pourpres s'écouleront du papier. Vous êtes en grand danger !* »
- En novembre, elle cambriola la demeure d'Ateno. En vain, le haori ne s'y trouvait pas.
- En décembre, lors de la Cour d'hiver, elle envoya des menaces de mort anonymes à Ateno pour lui faire renoncer à son mariage. Dans le même temps, elle se brouilla involontairement avec sa cousine Hayako qui ne voulait pas renoncer à ce mariage.
- En mars, quand commence le scénario, comme Hayako ne veut pas écouter Akata et qu'Ateno passe outre les menaces, Akata n'a plus le choix… elle tue sa cousine par devoir pour réellement intimider Ateno. Son complice, Bayushi Juri, endosse la responsabilité de ce meurtre et fait *seppuku*.
- Pendant le scénario, Akata apprendra qu'Ateno a perdu le haori. Celui-ci tombera entre les mains d'un magistrat, puis celles des PJ et pour finir celles d'Akata en fin de partie..

Partie 2 : Un mariage annulé

Du subtil au principal

L'enjeu des rencontres du scénario est d'amener progressivement les PJ sur la piste de l'éventail de Kaede, caché dans le Haori des surprises. Dans un premier temps, plusieurs allusions discrètes seront faites à propos de l'adultère de Kaede pour, dans un second temps, faire connaître aux PJ l'existence de la poche magique du *nemuranaï*. Le MJ devra jouer de subtilité pour glisser les informations au cours de la partie. De l'aide est fournie tout au long du scénario.

L'aventure commence par une présentation de la majeure partie des protagonistes de l'histoire (voir Annexes). Certaines tables apprécieront de s'attarder sur les relations entre les PNJ, d'autres préféreront passer directement au jour du mariage. Le MJ a toute latitude pour moduler ce temps d'introduction, qui se conclura par le meurtre de Hayako la veille du mariage

Au milieu des puissants

Un mariage est toujours une affaire délicate. Chacune des deux parties essaye de tirer profit de l'autre. L'amour entre les mariés ne compte pas. Le mariage de l'aventure entre Otomo Ateno et Toturi Hayako en est un parfait exemple. Les futurs mariés se connaissent uniquement de réputation et n'ont aucune attirance l'un pour l'autre. Comme très souvent, il s'agit d'un mariage politique. L'objectif de cette union est d'asseoir l'autorité de la dynastie impériale Toturi sur une branche dissidente de la famille Otomo.

Le mariage a été rédigé convenablement lors de la précédente Cour d'Hiver, grâce à l'entremetteuse Doji Papoka. Il sera célébré d'ici quelques jours. La lettre d'excuse de Kuni Utagu coupe court à toute indignation d'Otomo Ateno. Les PJ sont acceptés, malgré leur statut très largement inférieur à celui des deux familles. Ce court laps de temps permet aux PJ de se familiariser avec les protagonistes et les lieux.

Repas

Les PJ de plus haut Statut mangeront avec les deux familles et Ikoma Asui. Les autres (ex : PJ *rônins*) mangeront à la table des samouraïs secondaires. Cette table peut s'avérer très utile pour mieux découvrir la situation. Les convives seront : Akodo Ryoga ou Akodo Banesa en fonction de leur tour de garde, Toturi Sato, Otomo Rounsa et Bayushi Juri.

- **Joutes verbales.** Les puissants de la table utilisent les PJ pour s'envoyer des piques politiques. La confrontation est feutrée entre pro-Hantei (avec Otomo Etori) et pro-Toturi (avec Toturi Hotaki). Au cours des échanges, Otomo Etori dira : *« Il est sûr que pendant deux mois l'Impératrice n'a pas eu le temps de s'ennuyer »* (Allusion à la rumeur d'adultère de Kaede pendant l'absence de Toturi I[er] en juin 1133).
- **Les femmes (Toturi Asata, Otomo Unage et Ikoma Asui)** sont libres d'interprétation. Le mari d'Ikoma Asui, Ikoma Taraki, est un fidèle partisan de la dynastie Toturi. Malheureusement, son état de santé, dû à la vieillesse, ne lui permet pas de participer aux préparatifs et aux festivités.
- **Akodo Ryoga** n'éveillera aucun soupçon sur sa véritable identité. Sa conversation sera celle d'un garde Lion, appréciant lire le Commandement d'Akodo au temple. Un Jet réussi en **Enquête (Interrogatoire) / Intuition ND25** révèlera que Ryoga n'apprécie pas la présence de PJ shugenja parmi eux (Akata craint que sa supercherie ne soit révélée par les kami).
- **Bayushi Juri** se contentera de sa couverture de serviteur d'Ikoma Asui. Effectuer un Jet d'Opposition pour Bayushi Juri (**7g4, avec relance des 1**) contre **Enquête (Interrogatoire) / Intuition** pour les PJ. Si réussi, le PJ découvrira que le plus important pour Juri n'est pas le mariage mais la soirée de la veille.
- **Toturi Sato, Otomo Rounsa** et **Akodo Banesa** se demandent s'ils conserveront leur travail après le mariage. Un Jet réussi en **Enquête (Interrogatoire) / Intuition ND25** révèlera que Sato n'apprécie pas qu'Ateno se marie avec sa protégée. Le « sa » est un peu trop affectif.

Jusqu'au moment de l'enquête après le meurtre, les PJ n'apprendront pas la réputation sulfureuse de la future mariée.

Les quatre lieux

L'environnement des PJ se compose de quatre lieux : la demeure principale, le temple, le parc et l'annexe pour les serviteurs. Les trois premiers sont les lieux privilégiés de l'aventure, le dernier est très secondaire. Doji Papoka fera le tour du propriétaire aux PJ.

La demeure est grande, riche et possède deux étages. Elle appartient aux parents de la mariée. Au rez-de-chaussée, les domestiques, les yojimbo des deux futurs époux, Bayushi Juri et les PJ rônin. Au premier étage, les PJ et Doji Papoka. Au second, les parents des deux familles, les futurs mariés et Ikoma Asui. L'accès aux étages est constamment surveillé depuis le rez-de-chaussée par Akodo Ryoga ou Akodo Banesa, gardes familiaux depuis des années. Tous deux étaient présents lors des deux précédentes Cours d'Hiver. La chambre de Bayushi Juri donne directement sur l'escalier et donc, sur le garde. Juri est toléré au deuxième étage uniquement de jour pour ses devoirs envers Asui ou en cas d'urgence.

Le temple a été bâti dans le parc. Dédié à Akodo, il a également été mis aux couleurs de Benten, la Fortune de l'Amour Romantique, pour le mariage. Il est à l'entière disposition des PJ. On attend d'eux qu'ils s'attellent à leurs tâches spirituelles quotidiennes pour que les Fortunes voient d'un bon œil l'union qu'ils vont célébrer. Leurs hôtes détiennent une influence et une richesse colossale. Tout doit être parfait.

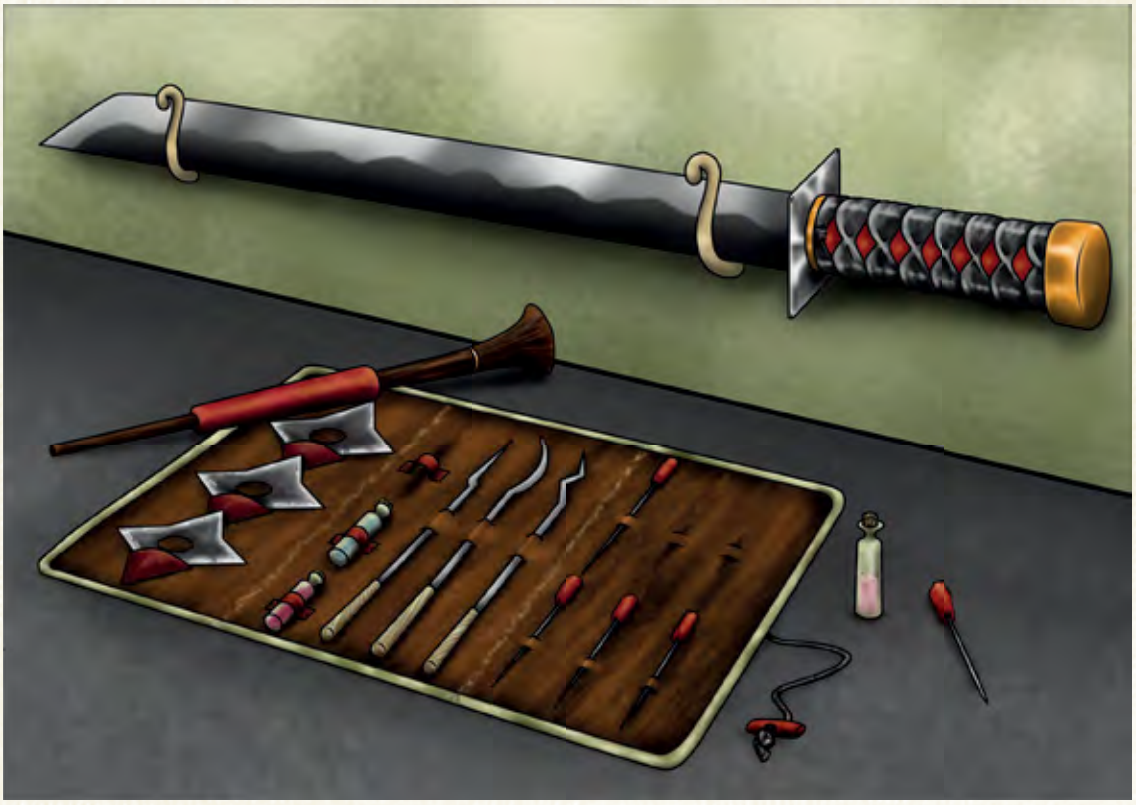
Le parc se colore de tonnelles sous la stricte supervision de Doji Papoka. Lampions, nappes, guirlandes et bougies arrivent chaque jour à l'annexe des serviteurs. Doji gère la logistique de main de maître au grand dam des heimin. Le pointillisme Grue est à l'œuvre. Les préparatifs sont prévus pour donner une fête somptueuse avec environ trois cents invités.

Shosuro Akata, la tueuse et fille des parents Ikoma

Les PNJ ne parlent pas de Shosuro Akata, la fille absente d'Asui et de Taraki. Si interrogés, ils répondront qu'elle fait son devoir (*voir Annexes*).

Comportement des futurs mariés

Otomo Ateno et Toruri Hayako respectent beaucoup trop le protocole, révélant le froid entre eux, allant de pair avec les tensions entre leurs deux familles. Tous deux récitent qu'ils souhaitent respectivement être ***un bon petit époux*** ou ***une bonne petite épouse***. Ils ne s'aiment pas, ne veulent pas de ce mariage mais y sont contraints et forcés par l'autorité impériale.



Ill. Jean-Baptiste «Arnolfi» Philibert

Bayushi Juri, domestique de la tante

Bayushi Juri est le seul PNJ à ne pas appartenir aux familles Otomo et Toturi. Sa présence soulèvera probablement beaucoup de questions pour les PJ. Voici les réponses à leur donner :

- Juri est au service d'Ikoma Asui, la tante de la future mariée. Il était déjà présent à la précédente Cour d'Hiver quand le contrat entre les futurs époux fut rédigé. C'est un homme aux traits agréables d'environ trente ans. Il porte toujours des demi-masques, jamais en oni, et souvent en tissu aux couleurs rouges et noires (couleurs du Clan du Scorpion).
- Les autres PNJ le tolèrent par respect envers la tante. Tous ne comprennent pas bien le lien de vassalité entre Juri et Asui. Mais comme Juri sait rester à sa place et a une parole agréable quand on lui demande son avis, les autres PNJ passent outre sa présence parmi eux.
- La fille d'Asui, Shosuro Akata, présenta Bayushi Juri à sa mère, quelques temps avant la Cour d'Hiver. Cette situation permet à tous de mieux accepter Juri. Asui, dame âgée, a besoin d'une personne pour l'aider à la toilette, lui préparer à manger, etc. Du fait du très haut statut de sa famille, sa fille préférait qu'un samouraï s'occupe d'elle au lieu d'un simple domestique *heimin*.

Le dîner de la veille

Après les quelques jours passés à partager la vie familiale et les préparatifs du mariage, les PJ comme les PNJ dînent ensemble pour la dernière fois. Demain, le mariage aura lieu. L'ambiance à table est un peu tendue du fait de ce grand événement. Rien d'anormal en somme. Comme le veut le protocole, les futurs époux ne se parlent pas et sont assis aux extrémités de la table sur le même côté, afin de ne pas pouvoir communiquer.

Bayushi Juri porte un long kimono et son demi-masque en tissu opaque est rouge et noir.

Le meurtre dans la nuit

Shosuro Akata a étudié le comportement d'Akodo Ryoga, un garde de la famille, lors de la précédente Cour d'Hiver. Grâce à son enseignement, elle s'est faite passer pour lui afin d'infiltrer la demeure des parents de sa cousine. Akata est donc présente parmi les PJ dès le début de l'aventure. Son rôle secondaire de garde et ses talents d'usurpatrice la protègent de tout faux pas qui mettraient la puce à l'oreille des PJ.

Quand tous dorment, Shosuro Akata empoisonne le saké d'Akodo Banesa, le second garde. Le poison a pour rôle d'endormir Banesa, non de le tuer. Akata pénètre ensuite dans la chambre de sa cousine. Les larmes aux yeux, Akata accomplit son devoir. Tandis que sa cousine dort, Akata lui fait respirer un autre poison de couleur rosâtre. Ce poison tue Hayako sans douleur. **Puis, Akata met en place la mascarade pour désigner son complice Juri comme le meurtrier**.

Akata plante une aiguille de sarbacane dans le cou de sa défunte cousine. Elle colore très légèrement de bleu l'endroit piqué pour faire croire à un empoisonnement. Elle place dans la main de la défunte le masque que portait Juri au dîner. Elle dessine une vague forme d'éventail avec de la peinture pourpre pour faire croire que le sang de la victime s'est répandu ainsi. Elle place dans le tiroir de chevet des lettres d'amour de Juri à l'attention de Hayako et des menaces de mort à l'encore pourpre pour Ateno. Enfin, elle sort par la fenêtre, en laissant expressément un léger filet d'air et rejoint la chambre de Juri.

Juri l'attend. Ils échangent quelques paroles. Akata enlève sa tenue de garde Lion et prend celle d'une courtisane Scorpion. Elle quitte la demeure grâce aux ombres de la nuit avec le daisho et l'armure du garde Lion. Elle se débarrasse de ces affaires en les donnant à un apprenti ninja. Tous deux doivent se rendre séparément à la Magistrature du Clan du Scorpion.

Nouvelle mission des PJ

Le lendemain matin, un grand cri d'effroi réveille la maisonnée. Toturi Asata, la mère de la future mariée, a fait coulisser la porte de la chambre de sa fille. Elle vient de découvrir la soi-disant flaque de sang et sa fille gisant morte au milieu dans son futon.

Les PJ sont alertés. Otomo Ateno est un opposant à la Magistrature de Jade. **Comme les PJ sont en charge de leur mariage, il les charge de l'enquête pour meurtre.** Après tout, les futurs mariés étaient sous leurs responsabilités et devaient être confiés aux Fortunes. Si les PJ ne retrouvent pas l'assassin, Ateno fera retomber la faute sur eux, puisque les PJ n'étaient pas suffisamment dévots pour que les Fortunes protègent le futur couple. A travers les PJ, Ateno vise à décrédibiliser la Magistrature de Jade.

Partie 3 : Enquête

Au cours de leur enquête, les PJ découvriront la réputation sulfureuse et le comportement de poupée gâtée de la défunte Toturi Hayako. En effet, Hayako a repoussé par trois fois la date du mariage, a trompé son futur mari un nombre incalculable de fois, a refusé certains invités parce que soi-disant ils s'habillaient trop mal, a fait changer dix fois les cartons d'invitations, a réaménagé vingt fois le plan de table, etc.

Les PJ vont rencontrer deux catégories de PNJ : ceux qui sont réellement attristés par la mort de Hayako et ceux qui ont un mobile valable pour la tuer, principalement à cause de son caractère insupportable. Les premiers sont la tante Ikoma Asui et le futur mari Otomo Ateno. Les seconds sont tous les autres PNJ. Ces derniers ne mâcheront pas leurs mots et seront même heureux que la pimbêche soit morte. Même les parents de Hayako avouent à demi-mot être enfin libres. Comme le meurtre s'est passé de nuit, personne n'a d'alibi car tous étaient dans leur chambre.

En résumé, les PJ ont des suspects avec un mobile valable pour chacun… sauf que le vrai coupable n'est pas parmi eux.

Vous trouverez ci-dessous les informations à transmettre à vos PJ pendant leurs différents interrogatoires. À la question traditionnelle des enquêteurs « Avez-vous quelque chose en particulier à déclarer ? », les PJ devront réussir le jet de la ligne « Aveu » pour connaître les pensées immédiates des suspects.

Otomo Ateno, futur marié

La peur du sang se lit sur le visage d'Ateno. Celui-ci est paniqué et retourne dans sa chambre.

- **Avis sur l'assassin.** *Bayushi Juri l'a tué. Il est le seul étranger à nos deux familles. Tous les Scorpion sont des traîtres, c'est bien connu.* (Ateno ne connaît rien du plan des Scorpion. Il ressort les clichés des traîtres Scorpion. Pour le coup, il n'est pas très loin de la vérité).
- **Aveu** (**Courtisan** ou **Sincérité ND20**). Le PJ réussit à arracher quelques bribes à Ateno : *Ils veulent l'éventail. Jamais !* Puis, Ateno retrouve un peu de sa contenance, conscient d'en avoir trop dit et congédie le PJ.

Parents du futur marié

Otomo Etori est le père et Otomo Unage est la mère d'Iwo et d'Ateno. Tous sont pro-Hantei.

- **Avis sur l'assassin.** *Les gardes se sont lassés des lubies de Hayako. Comme ce sont les seuls à avoir accès à l'escalier, ce fut facile pour eux de la tuer* (les parents ne connaissent rien du plan des Scorpion, même s'ils ne sont pas très loin de la vérité).
- **Aveu** (**Courtisan** ou **Sincérité ND20**). *Lors du Festival Bon, une diseuse de bonne aventure avait prévu que le malheur s'abattrait sur notre fils. « Des lignes pourpres couleront du papier », avait-elle présagé. Ah ! Quelle erreur !* (Akata faisait subtilement référence au sang par l'encre pourpre des menaces de mort et à l'éventail par l'évocation du papier.)

Parents de la future mariée

Toturi Hotaki est le père et Toturi Asata la mère de Hayako. Tous sont pro-Toturi.

- **Avis sur l'assassin.** C'est forcément les parents du marié. Ils ont dû en avoir assez que les frasques de notre fille salissent la réputation de leur fils. Nous ne doutons pas que votre enquête aboutira à leur culpabilité.
- **Aveu** (**Courtisan** ou **Sincérité ND20**). Notre fille s'est disputée avec notre nièce, Shosuro Akata, lors de la précédente Cour d'Hiver. Depuis ce jour, ces deux cousines sont brouillées. À chacun ses histoires.

Ikoma Asui, tante de la future mariée

- **Avis sur l'assassin.** Je n'ai aucune idée du coupable.
- **Aveu** (**Courtisan** ou **Sincérité ND20**). *Hayako s'est disputée avec ma fille, Shosuro Akata, lors de la précédente Cour d'Hiver. Depuis ce jour, ces deux cousines sont brouillées. Je le regrette et je ne connais pas le sujet de la dispute. Ce ne sont pas mes affaires. Hayako savait faire la part des choses, c'est pourquoi elle m'a invité. Elle a aussi invité son oncle Taraki par courtoisie, sachant qu'il ne pourrait pas venir à cause de sa santé.*

Doji Papoka, entremetteuse

Papoka est à la fois exaspérée par la situation et soulagée par l'annulation de ce mariage car ce dernier aurait été un échec. Sa réputation d'entremetteuse ne sera pas en cause. Elle doit maintenant gérer les trois cents invités qui vont se déplacer pour rien d'ici quelques heures. Ensuite, elle va prendre des vacances. De grosses vacances. Loin des divas, des caprices et du superficiel des riches.

- **Avis sur l'assassin.** *Bayushi Juri l'a tué. Il n'a pas dû aimer se faire évincer de sa place, à côté de Hayako, lors de la précédente Cour d'Hiver. En plus, il a tout de la tête d'un coupable* (Papoka ne connaît rien au plan des Scorpion. Elle ressort les clichés des traîtres Scorpion. Pour le coup, elle n'est pas très loin de la vérité. De plus, elle se défend de toutes accusations afin de protéger sa réputation d'entremetteuse).
- **Aveu** (**Courtisan** ou **Sincérité ND20**). *Il ne faut pas croire qu'Hayako était la seule à avoir des relations sexuelles avant le mariage. J'ai surpris une fois Ateno qui sortait du Lotus Parfumé, une maison de geisha de luxe d'Otosan Uchi. Hayako a dû l'apprendre. Les femmes Toturi sont volages, c'est bien connu* (Allusion à la rumeur d'adultère de Kaede).

Otomo Rounsa, yojimbo du futur marié

- **Avis sur l'assassin.** *Toturi Sato, son yojimbo, l'a tué. Il avait une liaison secrète avec Hayako. Mis au pied du mur à cause du mariage, Sato n'a pas dû apprécier que Hayako lui échappe pour de bon.*
- **Aveu** (**Courtisan** ou **Sincérité ND20**). *La demeure d'Ateno a été fouillée pendant le Festival Bon. Rien n'a été volé. On n'a jamais retrouvé les cambrioleurs. Puis, Ateno a reçu des menaces de mort durant la Cour d'Hiver. S'il acceptait le mariage, son mariage serait annulé. Les menaces ne mentaient pas.*

Le Sort Communion

Si un PJ shugenja utilise le sort Communion, soyez volontairement évasif. D'une part, les kamis n'ont pas la même conception du monde que les rokugani et d'autre part, l'assassin Akata a un déguisement parfait. Elle ne peut donc pas être mise à nue, même si des éléments de votre choix doivent être troublants. N'oubliez pas que les preuves magiques sont irrecevables.

Exemple pour les kamis de l'Eau : Dites à votre PJ qu'il voit la silhouette floue d'un homme ressemblant à Akodo Ryoga.

Akodo Banesa, second garde nocturne

Banesa ne sait pas où est passé son collègue. La dernière chose dont il se souvient est d'avoir bu un saké avec lui. La bouteille et les coupes sont encore sur un meuble en bas de l'escalier. Contre **Artisanat : Poison** ou **Médecine / Intelligence ND10**, les PJ verront de légères traces blanches dans la coupe de saké.

- **Avis sur l'assassin.** *Toturi Sato, son yojimbo, l'a tué. Il avait une liaison secrète avec Hayako. Mis au pied du mur à cause du mariage, Sato n'a pas dû apprécier que Hayako lui échappe pour de bon.*
- **Aveu** (**Courtisan** ou **Sincérité ND20**). *Fin février, mon collègue Ryoga ne se souvenait plus du tour qu'on avait joué ensemble à notre sensei Akodo Ashikaga. Mais c'était il y a tellement longtemps* (en réalité, Banesa s'adressait sans le savoir à Shosuro Akata, déguisée en son collègue Ryoga).

Les deux absents

Akodo Ryoga, le garde nocturne, et Toturi Sato, le yojimbo de la mariée, ont disparu. Dans la confusion, les PNJ ne remarqueront leur absence qu'à la fin de l'enquête. Ces informations supplémentaires jetteront encore plus le trouble sur l'identité du véritable assassin.

Enquête (Fouille) / Perception ND10 : le PJ trouve un éventail dans la chambre de Sato. Cet éventail complète celui de Hayako, symbole d'une nuit d'amour avec son amante.

Autopsie de Toturi Hayako

Artisanat : Poison ou **Médecine / Intelligence**. Un jet d'**Enquête (Sens de l'observation) / Perception** peut être accordé pour un Enquêteur Kitsuki.

ND25 : le PJ découvre la supercherie de la scène de crime (le faux poison bleu, l'aiguille rajoutée après la mort, le vrai poison rosâtre, la fausse flaque de sang en forme d'éventail et le demi-masque dans la main de la victime qui a été déposé après la mort).

Enquête (Fouille) / Perception ND10 : le PJ trouve un éventail dans la chambre de Hayako. Cet éventail complète celui de Sato, symbole d'une nuit d'amour avec son amante.

Chambre de Bayushi Juri

Le demi-masque dans la main de la défunte Hayako est le même que celui de Bayushi Juri lors du dîner de la veille. D'ailleurs, Juri porte un autre masque aujourd'hui. Cet indice conduit inévitablement à la fouille de sa chambre. Si les PJ ne le font pas d'eux-mêmes, le père de Hayako le leur ordonnera.

Juri et Akata ont soigneusement préparé le coup monté. Contre **Enquête (Fouille) / Perception ND10**, les PJ découvrent l'attirail du parfait ninja dans la chambre de Juri. **+1 Aug. :** révélera qu'il était facile de trouver les preuves évidentes. Les PJ trouvent :

- Une sarbacane avec un étui pour quatre aiguilles, dont l'une est manquante.
- Des fioles avec un liquide légèrement bleuté et un autre blanc, identiques à la coloration sur le cou de Hayako et dans la coupe de saké de Banesa. **Artisanat : Poison** ou **Médecine / Intelligence ND20** : Il ne s'agit pas de poisons (Akata veut juste le faire croire).
- Des shuriken et un ninja-to, armes de prédilection des ninjas.
- Des lettres d'amour pour Hayako.
- Des menaces de mort pour Ateno. L'encre fine et pourpre rappelle de minces filets de sang.
- Il manque le demi-masque en tissu dans le placard.
- Juri a récupéré le « billet du lendemain » d'Ateno. Ce type de billet est un poème commémorant la première nuit d'amour entre époux. L'époux le remet à son épouse. Il n'est pas rare d'en préparer à l'avance quand l'époux a de piètres vers.

Seppuku de Juri

L'objectif de Shosuro Akata est de mettre en confiance Otomo Ateno pour mieux le hanter par la suite, afin de le forcer à rendre le haori contenant l'éventail de Kaede. Bayushi Juri est au courant du plan et sait très bien qu'il devra faire *seppuku* devant les preuves évidentes et accablantes le désignant comme assassin de Hayako

Juri avoue faussement avoir trompé Shosuro Akata, la fille d'Ikoma Asui, dans le but de tuer Otomo Ateno. Cette parole permet à Asui de conserver son honneur et ne pas faire *seppuku*, puisque c'est elle qui a introduit l'assassin dans la famille.

Juri déclare également qu'il n'aurait pas pu tuer Otomo Ateno. Celui-ci jouit d'un trop haut statut. Il tua donc celle qu'il voulait pour femme, Toturi Hayako, pour qu'ils soient ensemble dans la mort. Juri plaide donc le crime passionnel et ne nie pas les preuves trouvées.

La haine des PNJ éclate et ils ordonnent aux PJ de faire justice sur Juri. Si les PJ ne veulent pas s'ouvrir eux aussi le ventre, ils doivent ordonner le *seppuku* de Bayushi Juri, l'innocent aux airs coupables. Juri s'ouvre le ventre le sourire aux lèvres, non parce qu'il va retrouver son amour impossible, mais parce qu'il a accompli son devoir pour le Clan du Scorpion.

Le mariage ne peut plus avoir lieu. Les PJ ont trouvé le coupable. Otomo Ateno les remercie et leur donne congé.

Tout est bien qui finit bien.

Fin de la partie… vraiment ?

Partie 4 : Au-delà des apparences

Un scénario en deux parties

La première partie du scénario vient de se terminer. Les PJ peuvent très bien accepter le *seppuku* de Bayushi Juri et clôturer l'aventure, comme les PNJ. Le reste passe inaperçu aux yeux des PJ. Le Clan du Scorpion effectue le vol à la Magistrature de Jade (voir plus loin), retrouve le haori, actionne la poche magique et rend l'éventail à Kaede. Les honneurs de l'Empereur et de l'Impératrice sont saufs. Fin de la partie.

Mais, si les PJ décident de ne pas tomber dans le piège des preuves évidentes laissées par le Clan du Scorpion, ils rentrent dans la deuxième partie du scénario. Vouloir connaître les dessous de cette affaire va les confronter au Clan du Scorpion et à la Méthode Kitsuki (faire appel à la logique et se fier aux preuves).

Trop d'incohérences

L'enquête est jalonnée d'incohérences et pose beaucoup d'interrogations :

- La mariée est morte en inhalant un poison rosâtre et non le poison bleu déposé sur l'aiguille de sarbacane. Pourquoi se donner la peine de faire croire l'inverse ?
- Pourquoi Juri a-t-il tué son amoureuse, alors que quelques chambres plus loin, il aurait pu assassiner son concurrent direct, Otomo Ateno, et s'enfuir avec Hayako dans la nuit ? Il est même entré dans la chambre d'Ateno pour y voler le billet du lendemain (en fait, Akata est entrée dans la chambre mais l'incohérence reste entière).
- Où sont Akodo Ryoga, le garde nocturne et Toturi Sato, le yojimbo de Hayako ? Étaient-ils de mèches avec Juri ? Leur absence les rend fortement suspects.
- Pourquoi dessiner un faux éventail ensanglanté dans le futon ? Quel en est son sens caché ?
- Pourquoi désigner Bayushi Juri comme faux coupable ? Pourquoi Juri a-t-il accepté ce rôle ?

Au sortir du *seppuku* de Juri, les deux pistes les plus flagrantes sont celles des deux absents

À la recherche des deux absents

Akodo Ryoga, garde nocturne

Shosuro Akata a pris l'apparence et la personnalité d'Akodo Ryoga afin d'infiltrer la demeure de sa cousine fin février. Elle a falsifié l'écriture de sa cousine pour envoyer Ryoga au Château de la Voie du sabre (*Ldb*, p.347). Ryoga a pour mission de commander un nouveau katana au forgeron Matsu Bakeni et d'attendre qu'il soit terminé.

Le serviteur samouraï de Ryoga, Akodo Kenabu, accueillera les PJ dans la demeure de son maître. Il leur dira que **son maître est parti depuis un mois** pour le Château de la Voie du sabre et n'est pas près de revenir. En insistant un peu (**Courtisan** ou **Sincérité / Intuition ND20**), Kenabu laissera les PJ jeter un œil à la petite et sobre demeure de Ryoga. La fausse lettre est en possession de Ryoga car elle contient les recommandations de la mission et était accompagnée des laissez-passer nécessaires au voyage. Kenabu leur dira que Toturi Sato est aussi venu le voir ce matin et a posé les mêmes questions que les PJ.

Le faux Ryoga, c'est-à-dire l'assassin Shosuro Akata, a pris l'apparence d'une courtisane du Clan du Scorpion. Akata est actuellement à la Magistrature du Clan du Scorpion d'Otosan Uchi, auprès de Bayushi Yojiro. Elle y peaufine son deuxième rôle, un esprit Scorpion à l'apparence de Bayushi Juri. Ce temps lui permet aussi de laisser mijoter Ateno. Elle espère qu'Ateno se croit sorti d'affaire pour que, quand le spectre de Juri réapparaîtra devant lui, Ateno perde tous ses moyens et lui donne le haori renfermant l'éventail de Kaede.

Toturi Sato, yojimbo de la mariée

Au vu de la fortune des parents de Hayako et comme yojimbo de Hayako, Sato vit dans la demeure de sa protégée. Ses quartiers personnels ressemblent davantage à un petit studio qu'à une chambre.

Cette chambre jouxte celle de Bayushi Juri. Pendant la nuit, Sato a entendu les paroles entre Juri et Akata, lorsque cette dernière revint après son assassinat. Le lendemain matin, Sato vit que le garde Banesa était encore en train de dormir. Il se rendit dans la chambre de sa maîtresse et la trouva morte. Il considère que faire *seppuku* serait une preuve de lâcheté car il n'a pas protégé celle dont il avait la charge. L'honneur lui dicte de retrouver l'assassin de Hayako. Il a une longueur d'avance sur les PJ et réapparaîtra plus tard dans l'aventure.

Vol à la Magistrature de Jade

Cette scène est une scène de combat nocturne.

Lors de sa rencontre avec le tailleur Asahina Mekotori, Bayushi Yojiro apprit que Mekotori transmettait toujours un double de ses créations magiques à la Magistrature de Jade. Une copie des plans du haori commandé par Ateno existe donc. Yojiro la veut afin d'effacer toute trace qui pourrait révéler le chantage d'Ateno et donc, l'adultère de Kaede.

Or, Yojiro ignore que Mekotori envoyait toujours en deux moitiés ses créations à la Magistrature de Jade pour limiter les risques de fraude.

- Une moitié est à la Magistrature de Jade. Elle contient le mot de commande pour activer la poche magique du haori.
- L'autre moitié est chez Kuni Utagu qui voulait apprécier les phases d'évolution du haori jusqu'à sa réalisation finale. Cette moitié fait état de la poche magique, activable par un mot de commande.

Pendant que des apprentis ninja en tenue noire et lançant des shuriken divertissent les gardes, Akata se faufile à l'intérieur du bâtiment pour voler la copie des plans du haori.

Idéalement, les PJ devraient tomber dans le piège de la diversion. Cette expérience leur servira plus tard dans l'aventure. Si les PJ cherchent un infiltré, faites-en sorte qu'ils arrivent légèrement trop tard dans le bureau des archives de la Magistrature de Jade. Les PJ ont juste le temps de voir de dos une silhouette noire tenant dans sa main des rouleaux, avant de s'enfoncer dans les ombres de la nuit.

Note : Ce peut être le bon moment de finir la séance de jeu et la reprendre une prochaine fois.

Kuni Utagu revient des obsèques

Le lendemain, Kuni Utagu revient de l'enterrement d'Asahina Mekotori. Il s'enquiert du mariage d'Otomo Ateno. C'est l'occasion pour les PJ de le mettre au courant de la situation.

Utagu vérifie la salle des archives. Il remarque l'absence des plans du Haori des surprises. Rien d'autre n'a été touché ou volé. Le vol est donc parfaitement ciblé. Utagu transmet aux PJ ce qu'il sait : Otomo Ateno a commandé le haori et les plans de sa conception ont été envoyés en deux moitiés à la Magistrature de Jade. Malheureusement, il n'a lu qu'une seule fois le rapport volé. Il ne se souvient plus du mot de commande activant la poche magique du haori.

Le Champion de Jade est un Chasseur de Sorcières Kuni très compétent. Il comprend parfaitement que la vérité se cache parfois sous des apparences trompeuses, comme lorsque des Oni usent de leurs pouvoirs. Même s'il a conscience qu'aucun esprit impur n'est en jeu, il encourage les PJ à approfondir leur enquête. Dorénavant, une seconde enquête est ouverte : retrouver le voleur des plans du haori.

Utagu dit aux PJ que le seul endroit contenant l'intégralité du rapport est la demeure du défunt Mekotori. Il rédige une lettre d'introduction pour les PJ à l'attention de Shutane, la fille de Mekotori. Les PJ pourront alors avoir accès à l'original des plans du haori. Pendant ce temps, Utagu va enquêter sur le vol de sa Magistrature et pourquoi Mekotori, un partisan de la dynastie Toturi, a aidé Ateno, un partisan de la dynastie Hantei.

Asahina Shutane, la fille d'Asahina Mekotori

Shutane est habillée de blanc, la couleur du deuil. Elle reçoit les PJ, lit la lettre de Kuni Utagu et autorise les PJ à fouiller dans les rapports de son père. Mekotori était un samouraï méticuleux. Toutes ses créations sont très bien classées et le constat est là : les plans du haori manquent à l'appel.

Pour rappel, Shosuro Akata les a volés début octobre quand elle et Bayushi Yojiro sont venus rendre visite à Mekotori.

Si les PJ interrogent Shutane sur les visites reçues par son père avant sa mort, Shutane fera mention de la visite des deux Scorpion. Shutane n'a pas connaissance des propos échangés entre Yojiro et son père. Elle n'a pas mémoire que les Scorpion soient repartis avec le rapport en question (Akata a caché les rouleaux sous son kimono).

Le retour de Bayushi Juri

Le Haori des surprises est la cible du voleur. Qu'a-t-il donc de si particulier ? Otomo Ateno est sans doute le mieux placé pour en parler, mais il ne dira rien au sujet du chantage que son frère exerce sur Kaede. Ateno recevra les PJ en soirée, après le dîner.

Une vraie fausse apparition

Shosuro Akata profite de l'arrivée des PJ dans la demeure gardée d'Otomo Ateno pour passer à l'action. Elle utilise la même tactique de diversion que lors du vol à la Magistrature de Jade. Les PJ le comprendront-ils ? Les gardes à l'entrée escortent les PJ jusqu'à la demeure avant de courir après les silhouettes en pyjamas noirs.

À l'intérieur de la demeure, les PJ aperçoivent le corps étendu d'un garde mort, la gorge récemment tranchée par une lame. Quelques portes plus loin, ils entendent la voix effrayée d'Ateno. Ils pénètrent dans la chambre de celui-ci et voient Ateno apeuré devant l'esprit de Bayushi Juri (c'est Shosuro Akata déguisée). L'esprit de Juri fait référence au haori en ordonnant à Ateno *de le rendre* à Suiki au Lotus Parfumé. Il remarque ensuite les PJ avant de se retirer de la chambre par une porte opposée déjà ouverte. Dans le couloir, Akata enfile rapidement une cape noire qu'elle avait déposée auparavant afin de masquer la fausse aura bleutée de son déguisement. Puis, elle quitte la propriété d'Ateno dans la panique ambiante.

Conseil d'interprétation

Les PJ ne doivent pas se douter de la supercherie lors de l'apparition. Le mieux est de les prendre de court pour qu'ils n'assistent qu'aux derniers mots échangés entre Ateno et le faux Juri. Car si les PJ courent après Juri, ils ont de fortes chances de découvrir la supercherie.

A priori, les PJ devraient tomber dans le piège car :

- Il est logique d'avoir affaire à l'esprit vengeur de Bayushi Juri.
- Le déguisement de Shosuro Akata est parfait (*voir Annexes*).
- C'est la première fois que les PJ sont confrontés à une falsification d'esprit.
- Est-il bien honorable de courir après un esprit et de mettre sa parole en doute ?

Mais, a priori, les PJ ne devraient pas tomber dans le piège car :

- Les techniques orientées sur les esprits ne fonctionnent pas sur Bayushi Juri puisqu'il s'agit de Shosuro Akata déguisée. Pourtant des esprits puissants savent tromper leur monde (voir ***scénario #5***).
- Depuis le début du scénario, les apparences sont trompeuses.
- Il faut normalement attendre 39 jours après la mort d'un rokugani pour qu'Emma-O consente à ce qu'on communique avec son esprit. L'esprit de Bayushi Juri aurait-il bénéficié d'une faveur particulière ?

Tout le travail du MJ consiste à jouer sur les apparences. Akata ne peut pas traverser les murs par exemple mais peut toujours travailler sa voix pour la rendre éthérée. Elle ne peut pas non plus disparaître progressivement en restant immobile et doit reculer avec légèreté pour sortir de la chambre. Le MJ doit tirer profit de l'urgence de la situation et de la panique générale pour rendre difficile l'analyse de la situation. En fin de partie, les PJ seront de nouveau confrontés à cette fausse apparition.

Partie 5 : À la recherche du Haori perdu

La détresse d'Otomo Ateno

Otomo Ateno pensait s'être débarrassé du coupable mais celui-ci a ressurgi sous la forme d'un spectre. Pour lui, le coupable est dorénavant immortel. Si les PJ ont joué les précédentes aventures, ils savent que le seul moyen de se débarrasser d'un esprit est de satisfaire sa demande. Que doit donc rendre Ateno à Suiki ?

Ateno est effrayé, en pleurs et en grande détresse. Il demande au PJ de le débarrasser de cet esprit puisque les PJ travaillent pour la Magistrature de Jade. Il voit déjà son propre sang se répandre sur le sol suite à son *seppuku* et cette vision lui fait horreur. L'esprit lui réclame le haori commandé… mais Ateno ne l'a plu ! Le haori était conservé dans son bureau de la Chancellerie Impériale. Voilà pourquoi le Clan du Scorpion ne l'a pas trouvé lors du cambriolage de la demeure d'Ateno début novembre. Ateno aimerait le rendre à Suiki, la responsable des geishas du Lotus Parfumé. C'est initialement dans ce lieu lors du Festival Bon que la diseuse de bonne aventure avait prédit les événements actuels. **Ateno n'a pas connaissance du mot de commande, seul Iwo le connaît**.

Les PJ ont deux pistes : La Chancellerie Impériale et le Lotus Parfumé. Ateno délivre aux PJ l'autorisation pour fouiller son bureau à la Chancellerie Impériale. Il a trop peur de quitter sa demeure.

L'honneur de Sato

Quand les PJ sortent de la demeure d'Ateno, ils entendent des râles d'agonie non loin. C'est Toturi Sato, le *yojimbo* de la mariée. Il a entendu la nuit du meurtre qu'*une voix féminine* (Shosuro Akata), *accompagnée des cliquetis caractéristiques de l'armure de Ryoga*, discutait dans la chambre de Bayushi Juri. La voix planifiait de se rendre à la demeure d'Ateno. Sato a donc surveillé la demeure, compris la manœuvre de diversion par les apprentis ninja et surpris l'esprit fautif.

Il s'est battu avec cet esprit sans pouvoir l'arrêter. Ses révélations contredisent le retour de l'esprit de Bayushi Juri. En effet, l'esprit était physique et non immatériel, il saignait au lieu de s'effilocher de bleu et il était recouvert d'une cape noire (pourquoi vouloir cacher son aura bleutée ?). Sato a grièvement blessé l'esprit au bras gauche. Contre **Enquête (Fouille) / Perception ND20**, les PJ retrouvent de la peinture bleue et des taches de sang frais sur le lieu du combat.

Si Sato reçoit rapidement les soins appropriés, ses jours ne seront plus en danger. Il a besoin de repos et demande aux PJ de poursuivre son but, pour l'honneur de Hayako.

La Chancellerie Impériale

Le bâtiment est mieux gardé que la Magistrature de Jade ou la demeure d'Ateno. Un grand silence règne dans la bâtisse de pierre. Les visiteurs se font rares, aussi les PJ sont-ils repérés immédiatement.

Les PJ sont conduits au bureau d'Ateno. Ils ne trouveront ni haori, ni indices d'effraction et ni éléments surnaturels. Le haori a été volé par Ikoma Taresu, un haut samouraï de la Chancellerie Impériale et partisan de la dynastie Toturi (**Connaissance : Héraldique, Loi, Otosan Uchi ND15**).

Il a eu vent de la commande d'Ateno auprès de Mekotori et n'accepte pas le fait qu'un adversaire politique possède le *nemuranaï* d'un de ses alliés. Il est donc entré un soir dans le bureau d'Ateno et a volé le haori. Il ne sait pas encore quel profit il peut en tirer pour la dynastie Toturi. Il sait en revanche que Mekotori a créé le *nemuranaï* pour que Otomo Ateno valide l'entrée de son petit-fils à l'Académie Kakita fin septembre dernier. Taresu n'a aucun scrupule pour obtenir un avantage politique sur son adversaire en lui volant le Haori des surprises. Tant pis pour Otomo Iwo s'il n'a pas récupéré le *nemuranaï* le premier.

Les PJ sont abordés par Ikoma Taresu, après leurs recherches infructueuses dans le bureau d'Ateno. Taresu veut savoir ce que les PJ cherchent. Leurs apparences sont celles de karo de Jade, donc plutôt partisans de la dynastie Toturi. **Il s'entretient d'abord avec eux pour connaître leur allégeance politique (pro-Hantei ou pro-Toturi ?)**. Jouer la carte politique pro-Toturi ou mettre en avant la confiance que Kuni Utagu leur accorde est la meilleure option pour les PJ afin de récupérer le Haori des surprises. Sinon, des **Jets en Courtisan ou en Sincérité / Intuition ND20** seront nécessaires pour que Taresu leur donne à contrecœur le *nemuranaï*.

Dans tous les cas, Taresu dira aussi que *parfois les Otomo ne savent pas porter le haori comme de bons gentilshommes* (Allusion au comportement d'Otomo Iwo envers Toturi Kaede).

Le Lotus Parfumé

Connaissance : Otosan Uchi, Clan du Scorpion ou **Commerce** avec **Intelligence**

ND20 : Le Lotus Parfumé est une maison de geisha de luxe d'Otosan Uchi. Plusieurs hauts samouraïs s'y retrouvent. Les alcôves feutrées constituent un lieu de rencontre informelle.

+1 Aug. : Bayushi Yojiro, le Champion du Clan du Scorpion, supervise l'établissement.

La maîtresse hinin Suiki tient l'établissement. Elle n'est au courant de rien pour le haori mais elle connaît son travail et son employeur… le Clan du Scorpion. Si un samouraï doit lui donner quelque chose, elle sait que ce quelque chose est en réalité pour son employeur. Elle se sait protégée par lui, aussi n'a-t-elle aucun mal à tenir tête respectueusement aux enquêteurs et à leur donner congé. Elle se souvient qu'une diseuse de bonne aventure avait tenu des propos délirants à l'encontre d'Otomo Ateno en octobre dernier. Elle refusera d'en dire davantage, sachant pertinemment qu'elle n'a aucun compte à rendre aux PJ.

Rencontre avec Shosuro Akata

Les PJ ont le haori mais pas le mot de passe de la poche magique. Shosuro Akata a le mot de passe mais pas le haori. La rencontre finale a lieu. Curieusement, le boulevard dans lequel marchent les PJ est vide de monde. À l'angle d'une rue, l'esprit de Bayushi Juri apparaît devant les PJ. Il s'agit d'Akata déguisée. « Bayushi Juri » intimera l'ordre aux PJ de laisser ici le haori et de quitter immédiatement les lieux, sinon gare à ma vengeance !

Pour cette scène, les Jets de dés devraient être optionnels. Après huit aventures passées à traquer ou interagir avec les esprits dans ce recueil, qu'est-ce que les joueurs ont retenu de la spécificité des esprits de L5A ?

Si leurs réponses vous paraissent appropriées, Shosura Akata s'avouera démasquée. Mais peut-être que les PJ ne savent toujours pas qui, en réalité, se cache sous ce déguisement et Akata ne leur dira pas elle-même.

Exemples de réponses ou de remarques appropriées :

- Un esprit est transparent et Akata ne l'est pas.
- Un esprit est naturellement bleu et sans pied. Le déguisement d'Akata utilise de la peinture bleue scintillante et son kimono est trop long.
- De la poussière colle au bas du kimono, alors qu'un esprit est immatériel.
- Emma-O refuse tout contact avec l'esprit d'un défunt pendant les 39 jours qui suivent sa mort. Bayushi Juri est mort la veille.

Pour rappel, Shosuro Akata connaît très bien les habitudes de Bayushi Juri, probablement mieux que les PJ. Elle n'a aucun problème pour répondre à des éléments de la vie passée du vrai Juri. Akata possède également Connaissance : Royaumes Spirituels à 3 et n'a donc aucun problème avec les concepts de Roue karmique, de Fortunes, d'esprits et de discuter théologie avancée avec les PJ. Ses mensonges seront donc parfaitement crédibles.

Au besoin, Shosuro Akata utilisera ses deux Points de Vide pour obtenir **10g8+5 à ses Jets de Comédie** et de **Sincérité (Tromperie)** pour rendre crédibles ses discours théologiques, son comportement et son apparence (Akata bénéficie de +3 à son jet grâce à son Rang en Connaissance : Royaumes Spirituels).

Si Akata est démasquée, Akata n'essaiera plus de jouer la comédie. Elle sait les PJ trop intelligents pour se moquer d'eux.

Les objectifs d'Akata sont de récupérer le haori et de ne rien dévoiler de l'adultère de l'Impératrice Kaede. Elle dira aux PJ que pour le bien de tous, il y a des choses à ne pas savoir. Car il s'agit des devoirs du Clan du Scorpion, que la curiosité des PJ serait contraire à leur sens de l'honneur et que si les PJ rendent le haori, ils seront grandement récompensés par l'Impératrice.

Cette discussion finale doit confronter les PJ à un grand dilemme :

- Acceptent-ils d'être frustrés en ne connaissant pas tous les dessous de l'affaire, tout en sachant agir pour le bien de la dynastie impériale ?

Ou,

- Veulent-ils rassasier leur curiosité en perdant de l'honneur, tout en se mettant à dos le Clan du Scorpion ?

Akata n'utilisera la force qu'en dernier recours avec les nombreux ninjas bloquant le boulevard et ayant passé leur gempukku lors des diversions précédentes au cours de ce scénario.

Ill. Anna « Tzisia » Demarchi

Partie 6 : Fin de la partie

Le scénario part du principe que les PJ rendent le haori à Shosuro Akata. Dans le cas contraire, le Clan du Scorpion tuera les PJ et les fera accuser pour le vol du haori à la Chancellerie Impériale.

Si vous décidez que les PJ survivent au combat contre elle, les PJ ne connaissent toujours pas le mot de commande pour activer la poche magique. Étant donné que les copies et l'original des plans du haori sont en possession du Clan du Scorpion, avoir le fin mot de l'histoire… est une autre histoire de votre cru.

Que dire à Sato ?

Sato attend le rapport des PJ. Que vont dire les PJ suite aux révélations de Shosuro Akata ? Dire la vérité est trahir le Clan du Scorpion en affirmant que l'Impératrice a commis un acte déshonorant. Mentir est jouer le jeu du Clan du Scorpion en laissant Sato dans l'ignorance.

Le triomphe final des PJ

Quelque temps après la rencontre avec Shosuro Akata, Kuni Utagu convoque les PJ. Il a reçu des invitations pour eux à la Cité Interdite, siège de l'Empire d'Émeraude où trônent l'Empereur et l'Impératrice. Shosuro Akata a tenu parole, les PJ vont rencontrer l'Impératrice ! C'est le plus grand honneur que puisse recevoir un samouraï !

Dans une cérémonie parfaitement officielle, un héraut fait les éloges des PJ et proclame leurs exploits devant toute la Cour Impériale. Les samouraïs les plus puissants de Rokugan sont présents : l'Impératrice, Seppun Toshiken, Kuni Utagu, Toku et sa femme Inao, Bayushi Yojiro, Otomo Iwo et bien d'autres !

C'est le triomphe final des PJ. Jouez la scène avec grandiloquence, solennité et bienveillance. Les PJ ne peuvent pas s'adresser directement à l'Impératrice. La tête au sol, ils s'adressent sans crainte au héraut qui sert d'intermédiaire.

Laisser sous-entendre les révélations ?

Le jeu subtil de la Cour laisse peu de marge aux affirmations. Tout au long du scénario, les PJ n'ont eu que des indices pour découvrir les tenants et les aboutissants liés à la poche magique du Haori des surprises.

Néanmoins, les joueurs aiment savoir ce qu'il s'est réellement passé au cours du scénario. En tant que MJ, vous êtes libre de mettre un point final aux déductions de vos joueurs. Vous trouverez ci-dessous une suggestion de scène finale pour que vos PJ comprennent mieux les enjeux politiques auxquels ils viennent de participer.

À la fin, quand les PJ reçoivent leurs faveurs, ils lisent comme un merci sur les lèvres de l'Impératrice Kaede derrière un éventail. Kaede se lève et brûle nonchalamment son éventail dans un brasero allumé en sortant de la salle impériale. Cet éventail était celui que Kaede avait offert à Iwo et qu'elle a récupéré dans la poche secrète du haori. Les PJ se rendent compte que cet éventail en complète un autre, au même titre que ceux retrouvés dans les chambres de Sato et de Hayako. Peut-être même peuvent-ils lire sur le visage d'Iwo une grande déception mêlée à la colère sourde de celui qui a échoué.

Récompenses

Un signe + accorde des points. Un signe - retire des points. Augmentez ou diminuez la récompense si le signe est doublé. Les pages 91 à 95 et 300 du livre de base vous permettront de déterminer les points.

Points d'expérience	Gain
Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
Combattre les ninja (qui n'existent pas !)	+1 PE
Rendre le haori à Shosuro Akata	+1 PE

Le scénario oblige les PJ à voir au-delà des apparences pour rentrer dans les ombres du Clan du Scorpion et les manigances de la Cour Impériale. Si les PJ utilisent à bon escient leurs connaissances des esprits pour confondre le déguisement de Shosuro Akata lors de la rencontre finale, vous pouvez leur donner un Point d'Expérience supplémentaire. Grâce à leurs expériences des aventures précédentes, la Magistrature de Jade s'est dotée de karo compétents.

Vertus et événements	Gloire	Honneur
Être invité à la Cité Interdite	+0,5	+0,5
Rencontrer la Cour Impériale	+0,5	+0,5
Manquement à l'étiquette à la Cour Impériale	*Seppuku*	

À la fin de l'aventure, les PJ ont dû faire un choix avec Shosuro Akata, puis avec Sato. Il serait malvenu de généraliser les récompenses pour ces deux situations particulières, dépendant grandement de l'historique de chaque PJ. Le MJ est libre d'accorder des récompenses pour ces deux scènes impliquant des choix moraux et des enjeux impériaux.

Faveurs et rancœurs

Faveur de l'Empereur. L'Empereur accorde aux PJ un équipement de grande qualité pour avoir protégé sa dynastie. Exemple : un équipement offrant des bonus supérieurs à ceux habituels ou un *nemuranaï* mineur au choix (comme ceux présentés dans les aventures). Les armes en jade ne seront pas accordées. Les PJ restent des *karo*, pas (encore) des magistrats réputés ou des Champions. Un autre doigt de jade (voir ***scénario #6***) peut leur être accordé.

Faveur de l'Impératrice. Les PJ reçoivent l'autorisation permanente de pénétrer dans les lieux publics d'Ekohikei, la Cité Intérieure d'Otosan Uchi. Ils seront refoulés à la Cité Interdite.

Faveur de Kuni Utagu. Chaque PJ a dorénavant un bureau personnel à la Magistrature de Jade. Leurs noms sont gravés dans des plaques en or et rehaussés de poudre de jade. Ceux avec un Statut 3 et qui sont karo de Jade, peuvent enrôler des *yoriki* de jade. De plus, sous réserve que le PJ accepte, ses éloges à la Cour Impériale lui valent une promotion de carrière offerte par Kuni Utagu. Le PJ augmente de +1,0 en Statut.

Partie 7 : Annexes

Cette aventure s'inscrit typiquement dans le contexte de la Guerre des Esprits (*Chroniques Impériales*, p.211 et p.217). Il reprend la chronologie de cette époque et les relations entre les PNJ officiels (*voir Annexes*).

Chronologie de l'aventure

Juin 1133 : Kaede commet un adultère avec Otomo Iwo. Échange des éventails entre ces deux amants.

Année 1134 : La Cour Impériale subit des tensions politiques entre partisans de la dynastie Hantei et les défenseurs de la dynastie Toturi.

Cour d'Hiver 1134 (décembre 1134 à mars 1135) : Les tensions entre Otomo Iwo et Toturi Ier s'aggravent. L'entremetteuse Doji Papoka obtient le consentement des parents pour un mariage entre Otomo Ateno et Toturi Hayako.

Mi-avril 1135 : Otomo Ateno commande le Haori des surprises à Asahina Mekotori.

Juin : Kaede contacte Bayushi Yojiro pour l'aider à mettre fin au chantage.

Fin septembre : Asahina Mekotori livre le *nemuranaï* Haori des surprises à Ateno. Il envoie en deux moitiés les plans du *nemuranaï* à la Magistrature de Jade. Otomo Ateno valide l'entrée du petit-fils d'Asahina Mekotori à l'Académie Kakita.

Début octobre : Bayushi Yojiro et Shosuro Akata rendent visite à Asahina Mekotori. Akata récupère tous les plans originaux du Haori des surprises.

Festival Bon (28 octobre) : Akata se déguise en diseuse de bonne aventure au Lotus Parfumé et prédit l'avenir à Ateno.

Début novembre : Shosuro Akata cambriole la demeure d'Ateno. Elle ne trouve pas le haori.

Fin novembre : Akata place Bayushi Juri auprès de sa mère, Ikoma Asui.

Cour d'Hiver 1135 (décembre 1135 à janvier 1135) : Dispute entre les deux cousines (Akata et Hayako) et menaces de mort sur Otomo Ateno.

Fin février 1135 : Shosuro Akata envoie le garde Ryoga sur les terres du Lion. Elle se fait passer pour lui et infiltre l'entourage de Hayako.

Mars 1135 : Début du scénario.

Besoins pour l'aventure

Le scénario se déroule entre août 1133 et mars 1135, entre le retour de Toturi en tant qu'esprit sur le trône et avant que Kaede ne tombe enceinte de Tsudao.

En dehors de l'année 1136, il n'y a pas officiellement de date ou du mois précis pour la naissance de Tsudao. C'est pourquoi, en calculant les neuf mois de grossesse de Kaede, le mois de mars 1135 apparaît comme le dernier mois possible pour ce scénario.

Mais rien ne vous empêche de décider que Tsudao est née en décembre 1136, ce qui augmenterait d'un an la plage de jouabilité de ce scénario durant la Guerre des Esprits.

Les éléments non officiels inventés pour les besoins du scénario sont : l'adultère de Kaede, les éventails assortis, le Chancelier Impérial Otomo Iwo, son frère Otomo Ateno et le tailleur Asahina Mekotori.

Liste des PNJ officiels

Les PNJ présentés ci-dessous interviennent durant la Guerre des Esprits (1132-1150). Leurs idéaux politiques (Hantei ou Toturi) et leur présence à Otosan Uchi (voir plus loin l'aide de jeu pour les PJ) sont liés au scénario.

Champion d'Émeraude : Seppun Toshiken (*Chroniques Impériales*, p.211), partisan de la dynastie Toturi.

Champion de Jade : Kuni Utagu (1138-1158).

Champion du Clan de la Licorne : Moto Gaheris (1132-1159. *Clans Majeurs*, p.123).

Champion du Clan du Crabe : Hida-O Ushi (1132-1159. *Empire d'Emeraude*, p.42).

Champion du Clan du Dragon : Togashi Hoshi (1132-1159. *Chroniques Impériales*, p.214). Il ne s'agit plus d'un réceptacle humain pour le Kami Togashi.

Champion du Clan du Lion : Ikoma Tsanuri (1128-1133. *Chroniques Impériales*, p.164 et 196), Kitsu Motso (1133-1150. *Clans Majeurs*, p.152).

Champion du Clan du Phénix : Shiba Tsukune (1128-1158. *Clans Majeurs*, p.220).

Champion du Clan du Scorpion : Bayushi Yojiro (*Chroniques Impériales*, p.237).

Champions du Clan de la Grue : Doji Kuwanan (1128-1133. *Chroniques Impériales*, p.207), Kakita Kaiten (Régent 1133-1147. *Chroniques Impériales*, p.194 et 225), Doji Kurohito (1147-1167. *Chroniques Impériales*, p.208 et 225).

Champions du Clan de la Mante : Yoritomo (1117-1133. *Clans Majeurs*, p.186), Yoritomo Aramasu (1133-1159. *Clans Majeurs*, p.187).

Chancelier Impérial : Jusqu'en 1132, le rônin Takuan, anciennement Daidoji, est au poste de Chancelier Impérial. Il fait *seppuku* sur ordre de l'Empereur Toturi Ier, qui est à l'époque possédé par le Néant. Le poste de Chancelier Impérial est officiellement vacant depuis.

Conseiller Impérial : Kakita Yoshi, partisan de la dynastie Toturi. C'est un esprit revenu par la Porte de l'Oubli. Il céda sa place de Chancelier Impérial en 1128, sur ordre du nouvel Empereur Toturi pour devenir Conseiller Impérial. En 1150, il négociera la paix entre Toturi Ier et Hantei XVI.

Daimyo de la famille Otomo : Otomo Ishihama, partisan de la dynastie Toturi.

Empereur : Toturi Ier sous sa forme d'esprit. Il est né Akodo Toturi (*Chroniques Impériales*, p.175).

Impératrice : Toturi Kaede, née Isawa. Depuis 1128, elle est l'Oracle du Vide.

Maître du Vide : Shiba Tengen. Il est le successeur de Kaede à ce poste depuis 1132 et y restera jusqu'à sa mort en 1172. Il n'y a pas de Maître du Vide entre 1128 et 1132.

Liste des PNJ du scénario

Comme dans le ***scénario #2***, ce scénario contient beaucoup de protagonistes. Les PJ feraient bien de les noter. Parmi tous les PNJ présentés ci-dessous, seul Bayushi Yojiro est un PNJ officiel. Les autres ont été créés pour les besoins de l'aventure.

« Akodo Ryoga » : Garde familial absent. Il s'agit de l'assassin Shosuro Akata.

Akodo Banesa : Garde familial drogué.

Asahina Mekotori : Tailleur émérite récemment décédé.

Asahina Shutane : Fille d'Asahina Mekotori.

Bayushi Juri : Faux coupable et complice d'Akata. Il fera volontairement *seppuku*.

Bayushi Yojiro : Champion du Clan du Scorpion.

Doji Papoka : Entremetteuse compétente.

Ikoma Asui : Tante de la future mariée et mère de l'assassin Shosuro Akata.

Ikoma Taraki : Oncle de la future mariée et père de l'assassin Shosuro Akata.

Ikoma Taresu : Magistrat aux Archives impériales. Pro-Toturi.

Otomo Ateno : Futur marié, craignant la vue du sang. Pro-Hantei.

Otomo Etori : Père d'Iwo et d'Ateno. Pro-Hantei.

Otomo Iwo : Chancelier Impérial, grand frère d'Ateno. Pro-Hantei.

Otomo Rounsa : Yojimbo du futur marié.

Otomo Unage : Mère d'Iwo et d'Ateno. Pro-Hantei.

Shosuro Akata : Assassin de Hayako. Se fait passer pour Akodo Ryoga.

Suiki : Gérante hinin du Lotus Parfumé.

Toturi Asata : Mère de Hayako. Pro-Toturi.

Toturi Hayako : Future mariée, morte la veille de son mariage.

Toturi Hotaki : Père de Hayako. Pro-Toturi.

Toturi Sato : Yojimbo et amant occasionnel de Hayako..

Les silhouettes noires, Rang 2

Pour l'escarmouche du cambriolage nocturne à la Magistrature de Jade et pour refléter les capacités des apprentis ninjas, n'appliquez pas les Techniques et n'utilisez pas de Points de Vide. Les deux dernières lignes de Blessures sont donc confondues. Cette expérience de leur premier combat les aguerrira dans le combat final.
Le profil ci-dessous a été calculé pour des ninjas confirmés pour l'éventuel combat final.
* = Compétences d'école.

École d'Infiltrateur Shosuro, Rang 2.
Honneur : 1,5 Statut : 1 Gloire : 1

Air : 2 Terre : 3 Feu : 3 Eau : 2 Vide : 2
❑❑

Initiative : 4g2.
Attaque :
⊙ Katana 7g3. Dégâts 6g2.
⊙ Ninja-to 7g3. Dégâts 5g2.

ND d'armure : 25
Réduction : 3

Blessures :
0-21 (+0) ; 22-27 (+2) ; 28-33 (+7) ; 34-39 (+12) ; 40-45 (+17. Les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 46-51 (+37. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des Actions Gratuites) ; 52-57 (hors de combat) ; 58+ (mort)

• Athlétisme* 4
• Comédie* 4
• Connaissance : Otosan Uchi 1
• Discrétion (Furtivité)* 4 (+2g0)
• Kenjutsu (Katana)* 4
• Ninjutsu* 4
• Sincérité* 4
Note : +5 au ND d'Athlétisme et Discrétion à cause de l'armure légère

Techniques
- Pas de perte d'Honneur avec les Compétences Dégradantes quand le personnage les'utilise pour le Clan du Scorpion.
- +2g0 en Discrétion (Bonus indiqué entre parenthèses).
- Quand le personnage attaque par surprise, il n'est plus limité par son Vide pour les Augmentations. De plus, il ajoute +2g0 à l'attaque. Si la cible est victime d'une Condition, le bonus est de +1g0. (Bonus non pris en compte ci-dessus).

Avantage : Force de la terre (-2).
Désavantages : Indifférent (loyaux au Clan du Scorpion)

Équipement : armure légère et noire, vêtements noirs et robustes, ninja-to, daisho, tanto, matériel d'escalade et 0 koku.

Shosuro Akata, Rang 3

Shosuro Akata est la fille d'Ikoma Asui, sa mère, et d'Ikoma Taraki, son père. Taraki est l'oncle de Toturi (Ikoma) Hayako. Akata est donc la cousine de la future mariée Hayako.
Au moment d'entrer à l'école, son père Taraki s'était déjà arrangé pour que sa fille rejoigne l'Académie Shosuro et prenne le nom de famille Shosuro. Les raisons de ces changements majeurs restent encore officiellement obscures à ce jour. Seuls Asui, Taraki et Akata savent pourquoi et tous se taisent, même auprès de leurs proches. Pour ces derniers, Akata a bénéficié de faveurs qui font honneur aux familles Ikoma et Shosuro. Un échange de bons procédés entre samouraïs influents en somme.

En réalité, le véritable travail de Taraki est un secret bien gardé. Taraki est en charge des Archives Impériales secrètes, cachées dans la forteresse perdue des Montagnes Seikitsu, car elles censurent les actes honteux ou les tristes vérités des dynasties impériales. En effet, Ikoma Taraki est un membre important de l'alliance secrète Ikoma-Shosuro-Otomo. Le but de cette alliance est de préserver l'aura de pureté des dynasties impériales.
Taraki a placé Akata à l'Académie des Comédiens Shosuro (Clans Majeurs, p.256) car enfant, Akata affichait déjà plus de prédispositions pour cet enseignement que pour ceux de la Famille Ikoma.

Akata perpétue les obligations familiales secrètes et travaille avec Bayushi Yojiro pour récupérer le haori contenant l'éventail de Kaede. Son déguisement en diseuse de bonne aventure était un simple subterfuge, car il n'avait pas besoin d'être aussi poussé que ceux du garde Akodo Ryoga et de l'esprit Bayushi Juri. Ces rôles sont bien plus critiques et importants à tenir pour mener à bien sa mission, aussi emploie-t-elle les techniques secrètes apprises durant sa formation.

Lors de la précédente Cour d'Hiver, elle essaya de convaincre sa cousine Hayako de ne pas se marier avec Otomo Ateno. Elle voulait épargner sa cousine, sachant qu'elle ne pouvait pas lui donner les vraies raisons.

Mais le caractère lunatique de Hayako prit le dessus et une violente dispute brouilla les deux cousines. Akata accomplit son devoir pour le bien de l'Empereur. Elle tua sa cousine la larme à l'œil avec un poison approprié pour que Hayako ne souffre pas et connaisse une mort douce.

* = Compétences d'école

École d'Infiltrateur Shosuro, Rang 2.
Honneur : 4,0 (Réel : 3,0) Statut : 1 Gloire : 1.

Air : 4 Terre : 3 Feu : 3 Eau : 2 Vide : 2
❑❑

Initiative : 7g3.
Attaque :
⊙ Couteau (saï) 8g3. Dégâts 4g1.
• +2g0 à l'attaque avec une petite arme (exemple : couteau).
• +1 Augmentation Gratuite pour la Manœuvre de Désarmement avec un saï.
⊙ Katana 6g3. Dégâts 6g2.

ND d'armure : 25 (pas d'armure)

Blessures :
0-21 (+0) ; 22-27 (+2) ; 28-33 (+7) ; 34-39 (+12) ; 40-45 (+17. Les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 46-51 (+37. 1 point de Vide pour agir avec au maximum des Actions Gratuites) ; 52-57 (hors de combat) ; 58+ (mort).

• Artisanat : Poisons* 5
• Comédie* 3
• Connaissance : Royaumes Spirituels 3
• Contrefaçon 5
• Couteaux* 5
• Discrétion* 5
• Étiquette* 3
• Kenjutsu 3
• Méditation* 5
• Sincérité (Tromperie)* 5

- Dépenser un Point de Vide = +3g1 en Comédie et en Sincérité (Tromperie).
- Possibilité de dépenser deux Points de Vide pour les Compétences d'École (cumulable avec l'effet ci-dessus).

Avantages : Force de la terre (-2), Honneur apparent (un rang).
Désavantages : Indifférent (loyale au Clan du Scorpion), Sombre secret (meurtrière de sa cousine)
Equipement hors rôles : Vêtements de courtisane du Clan du Scorpion, 2 saï et 15 koku. Au sein de la Magistrature du Clan du Scorpion, Akata dispose de nécessaires de voyage, de déguisements, de calligraphie, de faussaire et de fioles de poison. De manière générale, le Clan du Scorpion fournit à Akata l'équipement dont elle a besoin. En l'occurrence, Bayushi Yojiro n'a pas regardé à la dépense pour sauver l'honneur de l'Impératrice Kaede.

Techniques
- Deux rôles : les rôles permettent de se faire passer pour quelqu'un d'autre. Voir plus loin.
- Se mettre dans un rôle demande dix minutes et un Jet réussi en **Méditation / Intuition ND25**. Quitter un rôle demande une Action Simple. Faire appel aux Compétences d'École pendant un rôle augmente de +10 le ND sur ces Compétences d'École

Premier rôle : un garde Akodo

Ce rôle permet à Akata de se faire passer pour un bushi Akodo de faible statut. Akata a donc pu prendre la place d'Akodo Ryoga. Durant la Cour d'hiver, elle a observé les faits et gestes de Ryoga afin de se faire passer pour lui. Elle connaît par cœur la maison de son oncle. Les compétences ci-dessous reprennent celles d'un bushi Akodo classique, comme l'était Akodo Ryoga.

• Art de la guerre 1
• Connaissance : Bushido 1
• Connaissance : Histoire 1
• Défense 1
• Kenjutsu 1
• Kyujutsu 1
• Sincérité 1

Équipement : identique à celui d'Akodo Ryoga. Quand Akata rédigea sa fausse lettre pour envoyer Ryoga sur les Terres Lion, elle demanda à Ryoga de se munir d'un katana et d'une tenue différents de son équipement habituel. Akata a ainsi pu voler le daisho personnel et courant de Ryoga afin que les éraflures et autres signes distinctifs ne la trahissent pas. Après avoir récupéré le Haori des surprises auprès des PJ, elle restituera discrètement le tout à Ryoga. Les ninjas n'existent pas…

Deuxième rôle : un esprit bushi Scorpion

Ce rôle permet à Akata de se faire passer pour un esprit bushi Scorpion. Elle peut donc faire croire à l'apparition de l'esprit défunt de Bayushi Juri. Elle connaît bien Juri avec qui elle a mis au point le plan. Elle n'a donc aucun mal à l'imiter.

• Calligraphie 1
• Courtisan 1
• Défense 1
• Étiquette 1
• Iaijutsu 1
• Kenjutsu 1
• Sincérité 1

Équipement : identique à celui de Bayushi Juri et de la peinture bleue pour se faire passer pour un esprit.

Rendre la justice à Rokugan

De manière générale

La justice dans L5A n'a rien à voir avec la justice de notre monde réel. À Rokugan, les samouraïs n'identifient pas les coupables d'après leurs empreintes digitales (qui en plus est une technologie trop avancée au vu de celle archaïque de L5A), la déduction logique des emplois du temps de chacun, les indices oubliés sur le lieu du crime ou des traces sur les vêtements.

À Rokugan, le coupable est identifié par le témoignage du samouraï de plus haut statut dans l'affaire. Sa parole vaut loi puisque tous les samouraïs sont censés être droits, honnêtes et justes conformément au Bushido. Viennent ensuite les preuves évidentes pour parfaire le témoignage.

Mieux encore pour les samouraïs, une affaire ne peut être jugée qu'une seule fois. Car si l'affaire est rouverte, elle remet alors en cause la parole de l'enquêteur. Cette situation est inconcevable dans l'esprit d'un samouraï, puisque tout samouraï, dont l'enquêteur, est honorable par le Code du Bushido. Dès qu'une enquête est close, elle l'est également dans l'esprit de tous. Revenir dessus revient à insulter l'enquêteur, tourmenter les victimes et rejeter le Code du Bushido.

Dès lors, le Clan du Scorpion se sert de cette conception populaire et étriquée de la justice pour son propre avantage.

Il n'y a que le Clan du Dragon pour remettre en cause les apparences à travers sa Méthode Kitsuki. Celle-ci est celle qu'appliquent les enquêteurs de notre monde réel. Même si la technologie de L5A ne permet pas d'identifier les empreintes digitales ou analyser l'ADN, les samouraïs appliquant la Méthode Kitsuki relèvent les indices pour découvrir la vérité. Il ne s'agit pas pour eux de se conformer à ce qui est dit ou à ce que l'on voit (contrairement à la justice appliquée dans Rokugan) mais à ce que l'on déduit et à ce que l'on sait. En somme, respecter la Vertu de l'Honnêteté, plutôt que de partir du principe que tous les samouraïs disent la vérité.

Cette attitude place immédiatement les partisans de la Méthode Kitsuki dans une position très inconfortable car elle remet en cause le devoir et la charge de tous les autres enquêteurs. Le Clan du Scorpion œuvre d'ailleurs en secret pour que la justice traditionnelle rokugani (basée sur le témoignage et les preuves évidentes) fasse force de loi. Car sans elle, il ne pourrait plus manipuler les samouraïs. C'est bien la raison pour laquelle les Clans du Scorpion et du Dragon s'opposent sur la manière de rendre la justice.

Dans le cadre du scénario

Le coup monté de Bayushi Juri et de Shosuro Akata dans le présent scénario est un bel exemple sur la manière de manipuler la justice pour parvenir à ses fins.

Toturi Hotaki est le père de la victime et le maître des lieux. Il a donc la plus haute autorité dans cette affaire. Le demi-masque de Bayushi Juri dans la main de Hayako est la preuve évidente de sa culpabilité. Toturi Hotaki et Otomo Etori resteront sourds aux arguments des PJ sur la mise en scène du crime et sur le décryptage de la culpabilité de Bayushi Juri. Dans leurs esprits, Bayushi Juri est coupable, ce qui est justement le but recherché par ce dernier et Shosuro Akata. Tout l'attirail de ninja se trouve dans la chambre de Bayushi Juri. Juri se désigne lui-même comme le criminel et demande le *seppuku* pour racheter sa soi-disant faute. En apparence, il n'y a donc aucune erreur possible.

Invoquer la Méthode Kitsuki sera peine perdue pour les PJ. Hotaki et Etori ne connaissent pas suffisamment les PJ pour leur accorder de la crédibilité. Les PJ sont d'un statut très inférieur au leur, aussi leurs paroles ont-elles peu de poids. Toturi Hotaki et Otomo Etori ont un rapport neutre avec le Clan du Dragon. Ils s'en remettent aux préjugés courants : la Méthode Kitsuki est très controversée. Pour eux, il serait préjudiciable de lui accorder du crédit.

Au final, le Clan du Scorpion a bien préparé son coup. Juri doit s'ouvrir le ventre.

C'est une belle justice qui a été rendue, n'est-ce pas ?

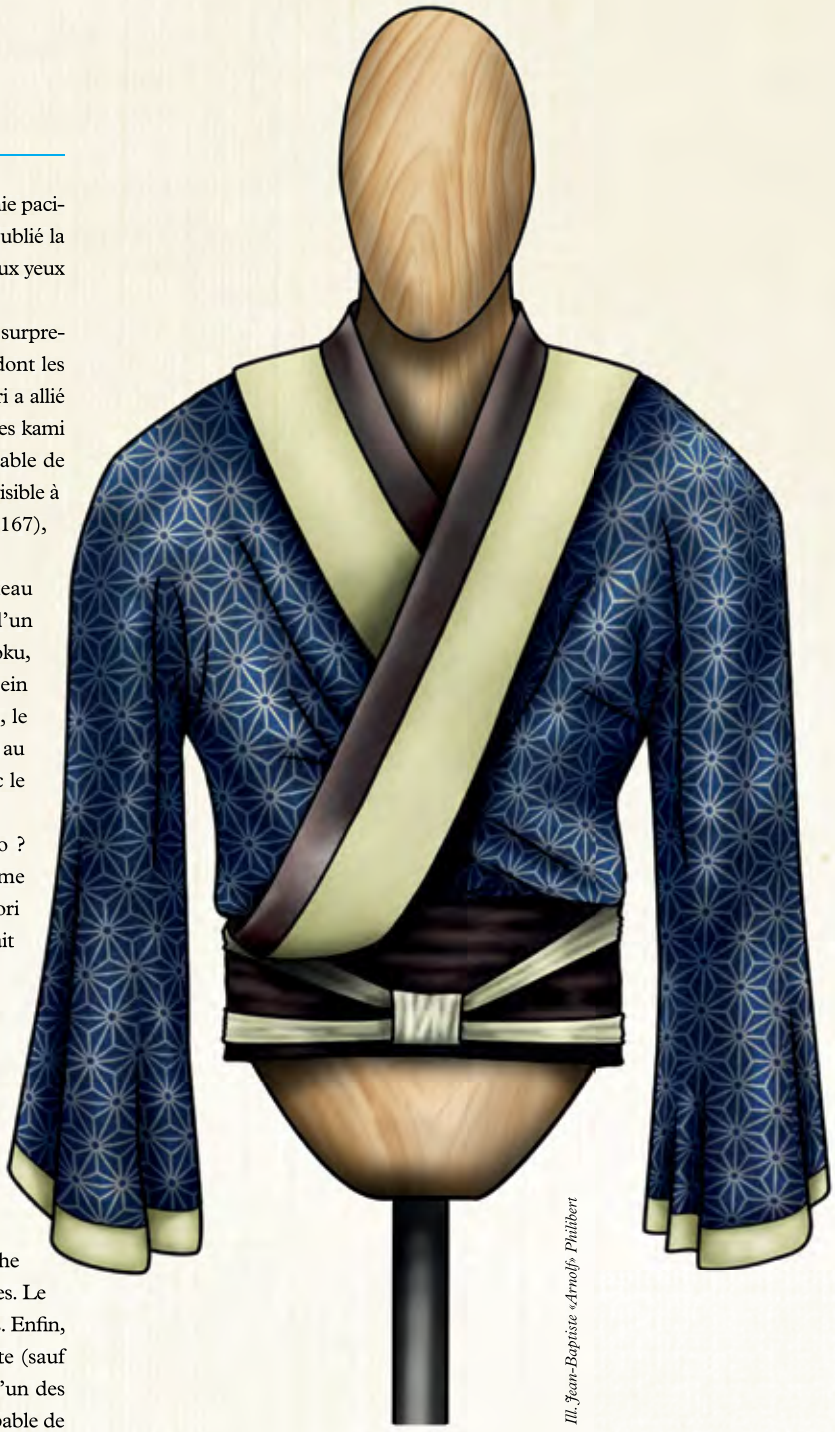
Le Haori des surprises

Asahina Mekotori a insufflé dans sa dernière création la philosophie pacifiste de sa famille et la nature enjouée des kami de l'Air. Il n'a pas oublié la demande particulière d'Otomo Ateno, dissimuler une petite poche aux yeux de tous.

Il a créé un haori de luxe et de cour procurant à son porteur de surprenants pouvoirs. Bien qu'il s'agisse d'une commande personnelle, dont les plans sont dorénavant en possession du Clan du Scorpion, Mekotori a allié les principales traditions de sa famille : la paix, la méditation, l'art des kami et les expressions artistiques. Il en résulte finalement un haori capable de plaire au-delà de son commanditaire initial. La poche magique et invisible à l'œil nu, sans doute une variante du Sort Manteau de la nuit (*Ldb*, p.167), rend le haori très attractif pour tous.

Le Clan du Scorpion y verrait la possibilité de cacher le couteau du crime, le Clan de la Grue de faire apparaître une fleur lors d'un numéro de prestidigitation, le Clan de la Mante de détourner des koku, le Clan du Crabe de conserver la pureté d'un doigt de jade en plein Outremonde, le Clan de la Licorne de trafiquer des objets *gaïjins*, le Clan du Lion d'emporter l'intégralité du Commandement d'Akodo au lieu d'en avoir des extraits, de même pour le Clan du Dragon avec le Tao de Shinsei, et le Clan du Phénix de protéger un parchemin.

La poche magique se trouve-t-elle réellement en Ningen-do ? Est-ce une simple invisibilité ou un passage vers un autre Royaume Spirituel, comme celui de Maigo no Musha ? Les notes de Mekotori ne répondent pas à cette question. Peut-être que lui-même n'en avait pas conscience en dépit de son talent.



Ill. Jean-Baptiste «Arnolfo» Philibert

- **Activation.** Enfiler ou retirer le haori demande au moins une Action Complexe.
- **Effets.** Le porteur peut relancer les 1 et les 2 sur le résultat des dés de toutes les Spécialisations pour la Compétence Étiquette (au lieu des 1 habituels). Il bénéficie également de +1g0 en Connaissance : Héraldique. S'il connaît le mot de commande, le porteur peut activer la poche magique pour y ranger ou sortir l'objet désiré avec une Action Gratuite. La poche est invisible à l'œil nu et peut contenir des petits objets ou armes. Le MJ détermine si la poche se déchire à cause d'objets tranchants. Enfin, une seule fois par session de jeu au prix d'une Action Gratuite (sauf indication contraire), le porteur lance 1d10 pour bénéficier d'un des effets présentés dans le tableau. Le porteur n'est pas encore capable de choisir l'effet désiré. Peut-être un jour quand le *nemuranaï* s'éveillera davantage, ce sera la surprise.

1	+1g1 en Sincérité
2	+1g1 en Spectacle : Flûte
3	+1g1 en Connaissance : Loi
4	+1g1 en Méditation
5	+1g1 aux Jets d'Incantation
6	+1g1 en Art (Bonzaï).
7	+1,0 en Honneur. Cette augmentation fonctionne sur le même principe que l'Avantage Honneur Apparent (*Ldb*, p.151).
8	+1,0 en Gloire. Cette augmentation fonctionne sur le même principe que l'Avantage Honneur Apparent (*Ldb*, p.151).
9	En réussissant un Jet d'Air ND15 et avec une Action Simple, le porteur du haori bénéficie des effets du Sort Vent Béni (*Ldb*, p.168).
10	En réussissant un Jet de Vide ND15 et avec une Action Simple, le porteur du haori bénéficie des effets du Kiho Âme des quatre vents (*Ldb*, p.262). L'effet dure 5 Rounds

- **Fabrication.** L'artisan doit se munir de soies luxueuses, d'un nécessaire de couture, jouer de la flûte et tailler un bonzaï au cours de l'élaboration du *nemuranaï*. Au bout de trois mois de fabrication, il devra dépenser 3 Points de Vide, qu'il récupérera au bout d'une semaine de repos. Un jet réussi en **Artisanat (Haori des surprises) / Intelligence ND30** réalisera parfaitement les coutures du haori. Un jet réussi en **Art de la magie / Intelligence ND30** insufflera au haori ses propriétés magiques.
  Avec des Augmentations aux jets appropriés, l'artisan peut créer un *nemuranaï* plus puissant (à l'appréciation du MJ).
  Le MJ est libre d'apprécier les conséquences de l'échec à un ou aux deux jets. Généralement un échec en Artisanat (Haori des surprises) demandera à retravailler le haori lui-même, tandis qu'un échec en Art de la Magie amoindrira les propriétés magiques.
- **Prix.** Généralement, un *nemuranaï* ne s'achète pas. Il s'obtient par faveurs, héritage, heureux hasard… ou vol. 600 koku sont un minimum.

Note d'information de Kuni Utagu

Mes chers karo,

La mission que je vous confie nécessite d'être au fait de l'entourage avec lequel vous allez vivre pendant quelques jours.

Notre Empereur Toturi Ier a ordonné à OtomoAteno de lui céder ses belles propriétés dans Otosan Uchi, afin d'y installer la dynastie Toturi.

MaisAteno, tout comme son frère Otomo Iwo, le Chancelier Impérial, s'y refuse. En effet tous deux militent pour un retour de la dynastie Hantei. Il n'y a rien d'étonnant à cela. Depuis l'accession au trône de Toturi Ier, la Famille Otomo est actuellement divisée entre les partisans des Hantei et les partisans des Toturi. Malheureusement, les tensions provoquées à la Cour ont pris de telles proportions que les plus puissants samouraïs de Rokugan passent plus de temps à se contrer qu'à se concentrer sur la reconstruction de l'Empire.

Il a donc été décidé il y a deux Cours d'Hiver qu'un mariage réconcilierait les deux parties. L'entremetteuse (nakado) Doji Papoka est chargée du mariage. Elle a obtenu le consentement des parents des futurs époux il y a un mois lors de la précédente Cour d'Hiver. Le mariage aura lieu dans quelques jours et il était convenu que je le célébrerais. Les futurs mariés sont OtomoAteno et Toturi Hayako.

Mais mes obligations m'appellent le même jour aux obsèques d'Asahina Mekotori. Celui-ci était un tailleur émérite et formé à l'école de shugenjaAsahina. Il a notamment stylisé toutes les tenues de notre Magistrature de Jade. Je vous demande donc de me remplacer. Vous trouverez en deuxième page ma lettre d'excuse auprès des futurs époux. Le mariage aura lieu dans le temple familial de Toturi Hotaki, bâti dans le parc de sa demeure dans la Cité Intérieure. Vous n'avez donc pas à craindre la présence d'esprit malfaisant car les Murs Enchantés vous protégeront.

La future mariée, Toturi Hayako, est issue d'une famille Ikoma riche et influente. Ses parents ont reçu l'honneur de porter le nom Toturi lors de l'accession au trône de notre Empereur actuel. Le mariage aura lieu dans leur temple personnel et vous allez vivre avec eux pendant quelques jours.

Le futur marié, OtomoAteno, est le frère d'Otomo Iwo, le Chancelier Impérial. La future demeure des époux est déjà réservée dans la Cité Intérieure. Mais pour l'instant,Ateno refuse d'abandonner ses terres actuelles au profit de la dynastie Toturi car le mariage n'a pas encore eu lieu.

Vous allez côtoyer des samouraïs faisant partie des puissants de l'Empire. Prenez donc garde à ce que votre comportement et vos manières restent toujours honorables. Je vous ai préparé la liste des figures dirigeantes de notre Empire et d'Otosan Uchi.

D'après le protocole pour un mariage, deux temps d'importance sont à venir. Le premier portera sur le mariage lui-même, une petite cérémonie intimiste dans le temple familial avec les deux familles. Le deuxième sera la grande fête après le mariage avec tous les invités, fête à laquelle vous n'êtes pas conviés. Votre célébration doit demander les bienfaits de Benten, la Fortune de l'Amour Romantique, glorifier le Trône Impérial et bénir les deux familles. Vous êtes responsables de la célébration du mariage, ni plus ni moins.

Je vous fais confiance. Vous avez déjà su prouver votre valeur en prenant part aux mondanités des Cours d'Hiver. Dites-vous que ce mariage n'est rien de plus qu'une Cour d'Hiver un peu particulière. Que les Fortunes vous accompagnent dans cette tâche et bénissent l'union des futurs mariés.

– Kuni Utagu, Champion de Jade.

Courte chronologie officielle

La chronologie ci-dessous est celle officielle dans laquelle l'aventure s'inscrit.

Mai 1133 : L'Empereur Toturi Ier est un mortel sous l'emprise du Néant. Sa seule alternative pour s'en débarrasser est de faire *seppuku*. Mais pour ne pas laisser un empire sans dirigeant, Toturi se marie à la hâte avec Isawa Kaede. La dynastie Toturi est fondée et Kaede devient l'Impératrice de Rokugan. Puis Toturi fait *seppuku*.

Juillet 1133 : L'esprit de Toturi revient en Ningen-do par le portail de la Porte de l'Oubli. Il y combat les forces du Néant et retrouve le trône de Rokugan.

1136 : Naissance de la fille Toturi Tsudao (Toturi II), surnommée l'Épée. C'est le premier enfant de Toturi et de Kaede.

Personnalités présentes à Otosan Uchi :

Champion d'Émeraude : Seppun Toshiken, partisan de la dynastie Toturi.

Champion de Jade : Kuni Utagu.

Champion du Clan du Lion : Ikoma Tsanuri (1128-1133), Kitsu Motso (1133-1150).

Champion du Clan du Phénix : Shiba Tsukune (1128-1158).

Champion du Clan du Scorpion : Bayushi Yojiro.

Champions du Clan de la Mante : Yoritomo (1117-1133), Yoritomo Aramasu (1133-1159).

Chancelier Impérial : Le rônin Takuan, anciennement Daidoji.

Conseiller Impérial : Kakita Yoshi, partisan de la dynastie Toturi. C'est un esprit revenu par la Porte de l'Oubli. Il céda sa place de Chancelier Impérial en 1128, sur ordre du nouvel Empereur Toturi pour devenir Conseiller Impérial.

Daimyo de la famille Otomo : Otomo Ishihama, partisan de la dynastie Toturi.

Empereur : Toturi Ier sous sa forme d'esprit. Il est né Akodo Toturi.

Impératrice : Toturi Kaede, née Isawa. Depuis 1128, elle est l'Oracle du Vide.

Maître du Vide : Shiba Tengen. Il est le successeur de Kaede à ce poste depuis 1132.

Personnalités absentes d'Otosan Uchi :

Champion du Clan de la Licorne : Moto Gaheris (1132-1159).

Champion du Clan du Crabe : Hida-O Ushi (1132-1159).

Champion du Clan du Dragon : Togashi Hoshi (1132-1159).

Champions du Clan de la Grue : Doji Kuwanan (1128-1133), Kakita Kaiten (Régent 1133-1147), Doji Kurohito (1147-1167).

Rapport mensuel de Kuni Kaze Ji

Kuni Utagu-sama,

Je vous prie de bien vouloir trouver les nouvelles importantes de la Cour Impériale depuis le mois dernier.

Comme on pouvait s'y attendre à l'approche du mariage d'Ateno et de Hayako, les tensions politiques à la Cour Impériale se sont figées en de glaciales salutations. Ni les uns et ni les autres ne veulent de ce mariage. Chacune des deux parties affiche une joie de façade et compte sur la compréhension de l'autre pour se ranger à son point de vue.

Kitsu Motso-sama a appelé chaque famille du Lion à rester fidèle à la devise du Lion : "Gloire, Honneur et Bushido. Il n'y a rien d'autre". Une voix féminine dans l'assemblée a prononcé à la volée : "Même pour les Toturi ?", ce à quoi Motso a répondu : "D'où proviennent les Toturi ?". Nous cherchons toujours l'identité de cette voix.

Depuis le retour sur le trône de Toturi Ier, l'Impératrice a retrouvé le sourire. Tout le monde s'accorde à dire qu'elle s'ennuie moins et que son pouvoir s'est raffermi. Elle n'a d'ailleurs toujours pas officialisé l'audience d'Otomo Iwo-sama le lendemain du mariage de son frère.

Le daimyo de la Famille Kitsuki a confirmé la mort naturelle du regretté Asahina Mekotori. Il sera présent pour l'enterrement de l'urne et vous adresse ses condoléances. Le Sodan-senzo Kitsu Amato a confirmé qu'Emma-O refuse tout contact avec les âmes défuntes fraîchement arrivées chez elle.

Votre dévoué,

- Kuni Kaze Ji, Magistrat de Jade

#10 L'eau de là

Ce scénario est très extensible et s'adresse à un meneur et à des joueurs confirmés dans L5A.

Voici quelques éléments essentiels pour préparer au mieux votre partie.

But de l'aventure

Les PJ vont affronter le Néant pour l'empêcher de poursuivre son but de destruction de l'histoire de Rokugan.

Impliquer les PJ

La bonne réputation des PJ a atteint les oreilles de Jo, le moine supérieur de la ville de Takaoka. Jo demande aux PJ de l'aider à apaiser un esprit qui le tourmente depuis deux mois.

PJ compétents et honorables

Kuni Utagu recrute des PJ discrets, avec un statut acceptable (minimum 3) et loyaux à la dynastie Toturi. Il les emploie comme karo de Jade, quel que soit leur Clan. Utagu veut que le mariage se passe dans les meilleures conditions, aussi un PJ shugenja doit être recruté.

Un PJ Enquêteur Kitsuki sera particulièrement heureux de mettre à profit la Méthode Kitsuki dans la deuxième partie du scénario.

Partie 1 : Auparavant

Un temple oublié

La mission de la Secte de Jade du Kolat est de lutter contre le Néant. La secte a construit il y a fort longtemps un monastère sur un mont reculé. Ce monastère dédié à Fukurokujin, Fortune de la Sagesse, cache une pièce secrète et un puissant *nemuranaï*. Il pourrait sembler étrange que les athées de Rokugan contribuent à l'accroissement de la religion. En réalité, la secte a considéré qu'un temple était la meilleure cachette de ses activités contre le Néant et Rokugan. La pièce secrète sert d'entrepôt à la Secte de Jade pour ses documents importants. Les agents se font passer pour des visiteurs du temple pour rejoindre discrètement la cache avant de repartir.

Le *nemuranaï* est composé de quatre immenses cloches disposées en carré. Les impressionnants battants sont taillés dans du cristal. Chacun pèse 200 kg et mesure 5 m. Le cristal est une substance sacrée et l'une des rares armes contre le Néant. Quand les moines sonnent les cloches, les propriétés magiques s'activent grâce aux battants. L'une d'elles est d'ériger une barrière protectrice et invisible autour du monastère pour empêcher le Néant d'approcher. Ainsi, depuis le début de la construction du temple, ni les moines ni le Néant ne connaissent l'existence de la pièce secrète.

À part le Kolat, personne ne connaît exactement les pouvoirs de ce *nemuranaï*. En apparence, il fut créé pour tinter d'un son pur et aider à la méditation.

Un tremblement de terre oublié

Il y a deux siècles, un tremblement de terre survint dans la région. Il détruisit une bonne partie du temple, tua la moitié des moines et écroula les frêles constructions du village en contrebas. À cause des vibrations, les battants de cristal se détachèrent, rendant le *nemuranaï* inopérant. Le Néant profita de ce manque de protection pour passer à l'action.

Présentation rapide du Néant et du Kolat

Histoire officielle

La Bataille de la Porte de l'Oubli en juillet 1133 révéla l'existence du Néant et son but : annihiler toute forme de création. Avant la bataille, le Néant avait détruit la moitié du Tao de Shinsei et les archives relatant des faits historiques de Rokugan. À la fin, il fut vaincu et il pansa ses plaies dans l'Outremonde. Ses serviteurs loyaux, les Goju, le suivirent. D'autres serviteurs, comme les Ninube restèrent cachés à Rokugan. Ils croyaient à tort être libérés du joug du Néant.

Le MJ trouvera en Annexes un résumé sur le Néant et le Kolat. Il trouvera également dans le Livre du Vide la chronologie de ces deux grands ennemis pour adapter cette aventure selon ses besoins.

Histoire inventée

Le combat farouche du Néant contre Rokugan à la Porte de l'Oubli ne veut pas pour autant dire que le Néant jeta l'intégralité de ses forces dans cette bataille. Partant de ce contexte, il existait déjà à l'époque un lieu que le Néant conservait comme éventuel nouveau point de départ pour réattaquer Rokugan. Ce lieu est celui de cette aventure : le temple oublié.

Les plans du Néant

Après le tremblement de terre, le Néant envoya ses sbires assassiner les moines restants. Des membres de la Famille Ninube investirent les lieux. Des Serviteurs de l'Ombre se mêlèrent aux villageois locaux. De fait, le Néant contrôlait tout le lieu : le temple et son accès en contrebas par le village.

Dans un premier temps, il ordonna aux villageois de ramasser et de descendre au village les quatre battants de cristal. Il ne pouvait s'en approcher par nature. Il obligea les villageois à enfermer chaque morceau dans une caisse en bois, elle-même enfouie dans une pièce secrète sous le village. Comme le soleil ne pouvait plus se refléter dans les battants, le Néant était libre d'agir en ce lieu.

Ill. Camille Simonnet

Dans un deuxième temps, le Néant éloigna les pèlerins et les locaux. Les plus tenaces disparaissaient sans laisser de traces, subissant les assauts discrets des Serviteurs de l'Ombre. Progressivement, plus personne ne vint, les générations moururent et le temple disparut des mémoires. Après deux siècles, ce temple est oublié de tous.

Enfin, dans un troisième temps, le Néant absorba les antiques rouleaux du temple traitant du Tao de Shinsei. Détruire le passé lui fut délicieux.

Le Kolat

Avec le temps, le Kolat oublia presque l'existence de la pièce secrète du monastère. La Bataille de la Porte de l'Oubli obligea la Secte de Jade à fouiller les archives du Temple Caché pour trouver des moyens supplémentaires de vaincre le Néant. La Secte redécouvrit la pièce secrète. Il était également fait mention que le Néant avait investi les lieux.

Mais le Kolat n'en tint pas compte, persuadé que le Néant avait complètement fui après sa défaite vers l'Outremonde. Malheureusement, à la même époque, il fut obligé de se révéler et la chasse aux hérétiques de Rokugan fut ouverte. Il fallut attendre de nombreuses années, avant qu'un agent de la Secte de Jade puisse enfin se rendre dans ce monastère pour récupérer les précieux documents. Cet agent est Matsu Tacha (*voir Annexes*).

Mirumoto Hasuke, shugenja trop passionné

Mirumoto Hasuke est un shugenja et karo de Jade (voir ***scénario #8***). Il est passionné par la dynastie Hantei. Son désir d'en apprendre toujours davantage sur le sujet lui valut d'attirer le Néant. Celui-ci mit le shugenja sur une fausse piste, lui faisant croire que des rouleaux impériaux oubliés attendaient d'être découverts dans un vieux monastère qui est celui de la présente aventure.

Quand Hasuke arriva au village avec sa fille de neuf ans, il fut capturé par le Néant. Sa fille lui fut enlevée et emmenée au temple. Si Hasuke voulait revoir sa fille, il devrait écrire tout ce qu'il savait sur les Hantei. Prisonnier dans la cave du chef du village, Hasuke obéit. Les parchemins sur lesquels Hasuke écrivit avaient la faculté de faire perdre la mémoire à l'écrivain sur le sujet précis qu'il était en train d'écrire. Le shugenja perdit ainsi son identité devenant progressivement un agent de l'Ombre, tout en pensant sauver sa fille.

Dans un sursaut de conscience, il sortit de sa sacoche un autre type de parchemin. Celui-ci aussi contenait un envoutement, octroyé par un shugenja Asahina. Il s'agissait d'un fétiche Asahina qui une fois plié en oiseau s'envolerait vers son destinataire. Le shugenja rédigea sur ce fétiche une lettre à l'attention d'un PJ shugenja. Il prétexta avoir fait une découverte majeure souhaitant avoir son avis (*voir Annexes*).

Partie 2 : Takaoka

Mashita, l'esprit d'une gentille mamy

Jo est le chef des moines de la ville de Takaoka. Depuis deux mois, l'esprit de Mashita, une gentille mamy se fait présent. La mamy ne se rappelle que du *si beau son des cloches du monastère*. Comme tant d'autres esprits, elle est piégée en Ningen-do à cause de la fermeture de la Porte de l'Oubli.

L'esprit confond à tort le monastère de Takaoka et celui oublié en haut de la montagne, aux mains de l'Ombre. D'une part, en devenant esprit, la mamy a perdu une partie de ses souvenirs d'antan, si bien qu'elle erra longtemps en Rokugan à la recherche du temple. D'autre part, l'Ombre Rampante a effacé toute trace du monastère qu'elle occupe.

Il y a deux mois, lors d'un festival local dédié à Ebisu, la Fortune du Travail Honnête, les cloches du temple ont carillonné à leur maximum. L'esprit les a entendues et s'est approché de Jo.

Mais le son du carillon de Takaoka ne correspond pas à celui de ses souvenirs. De fait, Mashita est persuadée que les cloches sont cassées. Elle demande gentiment et quotidiennement à Jo depuis deux mois de les réparer.

Dans une semaine, Takaoka va vivre un autre festival spirituel important (au choix) avec la présence de plusieurs daimyos. Les cloches résonneront à nouveau en pleine pompe. Jo appréhende le moment, car l'esprit de la mamy pourrait bien faire un scandale parmi les puissants de la région, le mettant ainsi dans une position très inconfortable.

Jo, moine tourmenté

Entretien avec la mamy

Jo est très heureux de recevoir les PJ dans un salon privé au temple. Enfin, ses problèmes vont disparaître !

À peine installés pour boire le thé que la mamy apparaît à côté de Jo. Sa silhouette bleutée et sans pieds l'identifie clairement comme un esprit. La mamy harcèle de questions le pauvre Jo sur l'entretien du carillon du temple avant d'apercevoir les PJ.

Au cours de l'aimable entretien, contre **Connaissance : Théologie, Royaumes Spirituels, Art de la magie** :

ND10 : Les vêtements de la mamy l'identifieront comme villageoise du neuvième siècle.

+1 Aug. : Le PJ distinguera une broche de lotus bleu sur le kimono de l'esprit. Ce lotus bleu est un très vieux symbole associé à Fukurokujin, Fortune de la Sagesse.

+2 Aug. : La tenue vestimentaire la désigne comme personne accueillant les pèlerinages.

Les souvenirs de la mamy remontent avant l'époque de l'emprise du Néant sur le village et le temple oublié. Soyez attentifs aux indications que vous pourriez donner à vos PJ pour ne pas les envoyer trop tôt sur la piste du Néant. En revanche, veillez à leur donner l'emplacement exact du village par les paroles de la mamy. Exemple : *si vous remontez la rivière, vous le trouverez*. Les PJ en auront besoin par la suite.

La fin de l'entretien se conclut un peu brutalement lorsque Jo demande à la mamy de revenir plus tard car il a à faire. La mamy, énervée, disparaît dans un mur. Dans un soupir de lassitude extrême, Jo supplie les PJ de mettre fin à ces scènes quotidiennes.

Le passé fait défaut

Jo a aussi vu la broche de lotus bleu. Il n'a aucune idée sur son origine, les archives et la bibliothécaire Ichiko sont incapables de l'identifier. Il sera donc surpris en apprenant que la broche est associée à Fukurokujin. Il n'y a aucun temple dédié à la Fortune de la Sagesse dans la région. Takaoka est la seule ville à 40 km à la ronde. Le reste est composé de champs agricoles, de fermes ou de terres sauvages.

Premières pistes

Vérifier les cloches et se renseigner à la bibliothèque sont les deux minces pistes à explorer. Malheureusement dans les deux cas, les PJ n'apprendront pas grand-chose.

- **Cloches.** Les cloches sont en bon état et fonctionnent.
- **Bibliothèque.** Takaoka a été fondée en 1015, soit après l'acquisition du village et du monastère par l'Ombre Rampante. Il n'y a donc aucune chance pour que les archives fassent mention de ces deux derniers lieux. La bibliothécaire Isawa Ichiko partagera la déception des PJ. Elle a encore expérimenté ce sentiment récemment. Il y a une semaine, Mirumoto Hasuke, érudit spécialiste de la dynastie Hantei, est arrivé en ville avec sa fille de neuf ans. Ichiko a réussi à le convaincre de donner une conférence sur la dynastie Hantei dans sa bibliothèque. Tout était prêt pour le lendemain.

  Mais au dernier moment, Hasuke quitta précipitamment la ville avec sa fille par la Porte Ouest. Il expliqua aux gardes qu'il était sur le point de faire une grande découverte historique.

  La Porte Ouest est celle par laquelle coule la rivière. Le sens du courant conduit à l'intérieur de Takaoka.

Tsuruchi Anyo, chasseur de primes en traque

Il n'y a pas de meilleur endroit pour une pause-déjeuner dans Takaoka que le marché aux saveurs. Là, les PJ s'entassent sous les tentes et entre les allées de nourriture. Ils sont « noyés » dans les appétissantes odeurs culinaires et la foule. Tsuruchi Anyo abordera les PJ de son air jovial pour les conseiller. Il cherche à dialoguer un peu après de harassants jours de traque en solitaire. Sa proie lui échappe encore mais d'ici un ou deux jours, il l'aura capturée. Pour l'heure, il aimerait se détendre un peu avec des samouraïs aussi étrangers que lui dans cette ville.

Anyo n'y connaît rien en esprit et ne pourra pas aider les PJ dans leur mission. Il avalera une dernière bouchée et leur souhaitera bonne chance, avant de se remettre en chasse.

La lettre de Mirumoto Hasuke

Jo informa le conférencier, durant son court passage à Takaoka, qu'il avait demandé l'aide des PJ, au vu de leur excellente réputation en matière d'esprits. Le conférencier ne tint pas compte de cette information jusqu'à ce qu'il soit obligé de travailler pour l'Ombre Rampante. Pendant un bref moment de lucidité, il en profita pour rédiger une lettre sur un fétiche Asahina, un origami magique en forme d'oiseau. Il cacha quelques mots-clefs à l'intérieur pour les dissimuler à l'Ombre Rampante et glissa son fétiche sous la porte de la cave. Le fétiche se déploya et vola jusqu'à l'épaule d'un PJ shugenja ou à défaut, le plus spirituel du groupe.

Au moment où le PJ prend l'oiseau dans ses mains, celui-ci devient inerte. Des bouts de phrase apparaissent alors entre les plis de papier. Une fois déplié, le PJ découvre une lettre à son attention (voir Annexes).

Art de la magie, Connaissance : Grue, Artisanat : origami

ND15 : L'oiseau est en forme de bruant des neiges, typique du Clan du Dragon. C'est un origami magique conçu par un fétichiste Asahina. Il avait pour but de voler jusqu'à son destinataire et, une fois atteint, la magie a disparu.

+1 Aug. : Le fétiche renferme le Sort d'Air Héritage de Kaze no kami. Celui-ci a un périmètre d'action de 30 km. L'encre est récente, pas plus d'une semaine et la syntaxe véhicule une noble érudition.

+2 Aug. : De la terre de sous-sol et de la poussière sont incrustées dans le papier.

+3 Aug. : Des petites taches noires non identifiables ponctuent parfois le texte. Ce n'est ni de l'encre ni de la magie (il s'agit en fait d'une très légère corruption du Néant, appelée magie tejina ou magie de l'Ombre. Les taches sont dorénavant déconnectées du Néant et disparaîtront d'elles-mêmes. Elles sont inoffensives et non Souillées).

Si vraiment vos PJ n'arrivent pas à trouver les mots-clefs cachés dans le texte en majuscules (**Rivière, Mémoire, Fille, Noir**), demandez leur un Jet de **Calligraphie (Code secret) ND 15**. Au pire, Jo ou Ichiko trouveront ces mots cachés.

Le Néant a volontairement effacé quelques mots dans la lettre n'ayant pas forcément de rapport avec les mots cachés de Hasuke.

Mort de Tsuruchi Anyo

Le lendemain, les PJ apprennent la mort d'Anyo près de la Porte Ouest dans le quartier des heimin.

Les circonstances

Matsu Tacha est un agent du Kolat de la Secte de Jade. Comme telle, elle porte sur elle un doigt de cristal pour se protéger de l'Ombre Rampante. Matsu Tacha a plaqué le sien à même la peau sur l'intérieur de son avant-bras gauche, grâce à un tissu solidement noué. Si le tissu venait à se déchirer, le cristal est attaché à une ficelle, enroulée habilement sur son avant-bras. La boursouflure très légère ne se voit pas car Tacha ne porte que des kimonos aux manches larges. Tacha fit escale à Takaoka deux jours pour se ravitailler. Le jour de son départ, elle nettoya sa chambre pour qu'aucune affaire compromettante ne la trahisse. Elle partit pour le village oublié en quittant Takaoka à cheval par la Porte Ouest.

La porte franchie, Tsuruchi Anyo fit alors tomber Tacha de cheval pour la confondre devant la justice. Un combat s'ensuivit et Tacha tua Anyo. Tacha galopa ensuite hors de la ville.

Le temps que les autorités soient mises au courant et mènent l'enquête, une demi-journée s'était déjà écoulé. La fuyarde est loin à présent.

Les funérailles

Jo célèbre les obsèques d'Anyo. L'esprit de la mamy apparaît à ses côtés, tout content de pouvoir entendre les cloches sonner. Il espère que le carillon est enfin réparé. Il en fait part à toute l'assemblée et Jo prend sur lui pour continuer le rituel.

Quand les cloches retentissent à la fin, l'esprit déchante très vite car le son du carillon ne correspond toujours pas à celui de son époque. Il en fait le reproche à Jo. Le moine n'y tient plus et explose publiquement de colère contre cet esprit. L'esprit est profondément vexé. On ne s'occupe pas de lui alors qu'il a toujours tenu en haute estime les moines et a toujours parfaitement accueilli les pèlerins ! Il disparaît d'un coup dans un grand souffle de vent.

Contre toute attente, Jo remercie les PJ. Il ne ressent plus du tout l'esprit autour de lui. Il va beaucoup mieux, mais pour son karma, il n'aurait pas dû se mettre en colère. Si les PJ usent de Techniques, ils confirmeront les dires de Jo. En réalité, l'esprit est toujours là mais, vexé, il refuse tout contact avec Ningen-do.

Reprendre l'affaire

Les autorités ont classé l'affaire. Anyo n'est ni un samouraï de leur ville, ni suffisamment important pour traquer la coupable. Si les PJ veulent s'en occuper, ils le peuvent. La route partant de la Porte Ouest se perd dans les champs et remonte la rivière.

Les autorités informeront les PJ qu'Anyo avait lui aussi loué une chambre, dans un hôtel proche de celui de Tacha. Personne n'a touché à la chambre.

Enquête (Fouille) / Perception

ND15 : Les PJ trouvent une cache secrète sous un tatami avec un nécessaire d'écriture et des notes écrites (voir Annexes).

Les PJ n'ont plus qu'à remonter le cours de la rivière.

Partie 3 : Le village oublié

Quand le MJ triche

L'Ombre Rampante est l'un des trois adversaires héréditaires de Rokugan avec la Souillure et le Kolat. Il est à ce titre l'un des plus dangereux. Sa puissance est colossale et à part le cristal sacré et la lumière naturelle, l'Ombre ne craint pas grand-chose.

Dès lors, les capacités des PJ sont-elles suffisantes pour en venir à bout ? Sans cristal (*Ldb*, p.41), la réponse est non. Même avec, l'histoire officielle de L5A prouve qu'il est impossible de se débarrasser totalement du Néant. Il restera toujours un bout de cette entité sans âge, ayant pour but la destruction de toute création. Le MJ a donc toute latitude pour mettre en scène la puissance du Néant et même s'affranchir des règles.

Par exemple, il existe plusieurs capacités pour détecter les êtres vivants ou les esprits. En voici une liste non exhaustive :

- Le Tatouage du Vide des Moines Tatoués Togashi (*Ldb*, p.112),
- La Technique des moines de l'Ordre du Repos Paisible (*Secrets de l'Empire*, p.242),
- La Technique Le faucon prend son envol du Bushi Toritaka, (*Ldb*, p.218),
- Le Kiho Lucidité souveraine (*Ldb*, p.266).

Vos PJ ont peut-être utilisé de telles capacités au cours des scénarios précédents et savent dorénavant interagir avec les esprits. Quand ils rencontreront le paysan en noir sur la berge, peut-être useront-ils à nouveau de ce type de capacité. Pour rappel, la Souillure est propre à l'Outremonde, non au Néant. Des techniques ou équipements capables d'interagir avec la Souillure (comme le jade) sont donc totalement inefficaces contre le Néant.

L'Ombre Rampante n'est ni un esprit ni un être vivant. C'est le rien. Certaines capacités des PJ pourraient prématurément apporter des réponses à l'aventure (comme les exemples ci-dessus). De plus, ces capacités ne prennent pas en compte l'énorme puissance de l'Ombre. Pour interpréter techniquement cet aspect, trichez ! Cette triche a pour but de refléter la nature même de l'Ombre : mensongère, perfide, sournoise, trompeuse et parfaite illusionniste. Elle ne doit pas écraser les joueurs mais mettre en place une partie aux repaires incertains. Les lancers de dés reprendront progressivement leur cours à partir de l'enquête au village.

Dès les premières interactions avec l'Ombre sur la berge, donnez des indications contradictoires à vos PJ. Jouez sur les mots, les mimiques des villageois et les faux semblants. L'Ombre s'amuse, certaine d'absorber l'identité des PJ (comme celle de Mirumoto Hasuke), une fois que ces derniers seront piégés dans son village.

L'orage et la berge

L'orage tombe à grosses gouttes. Sa brutalité fait drastiquement monter le niveau de la rivière. Un de ses bras souterrains coule à un niveau plus bas de la cave où sont enfermées les caisses contenant les battants de cristal. Avec la montée de l'eau, le mur du fond de cette cave s'est écroulé et le courant a emporté l'une des caisses. L'Ombre Rampante a ordonné aux villageois corrompus de la repêcher car ses propres créatures ne peuvent pas s'approcher du cristal.

À partir de la berge, les PJ pénètrent à leur insu dans la zone d'influence de l'Ombre Rampante (*voir Annexes, « Perturbations magiques »*).

À la fin de la journée, les PJ arrivent sur la berge à proximité du village sous la pluie battante. Un groupe de paysans sans torches farfouille la berge. Un heimin vient immédiatement à leur rencontre pour les empêcher d'approcher davantage. Il prétexte que ses collègues font un travail indigne d'un samouraï. L'Ombre Rampante communique à travers ce villageois et éludera les questions. Si les PJ précisent qu'ils recherchent un cavalier, elle leur indiquera une mauvaise direction. Pour elle, les PJ doivent arrêter de remonter la rivière.

Vous êtes libre de continuer à mener en bateau vos PJ, mais pour les besoins de l'aventure, il serait préférable qu'ils reviennent sur leurs pas, quand ils se rendent compte des mensonges du « heimin ». De retour sur la berge, il n'y a plus personne (l'Ombre Rampante a utilisé sa puissance pour renforcer la force des heimin et accélérer leur vitesse de déplacement). Demandez à vos PJ un **Jet de Constitution ND20 contre la Fatigue**. Il n'y a plus qu'à remonter la rivière. Quand les PJ arrivent enfin au village, ils n'ont croisé personne.

Première nuit

Accueil de Soshi Watane, chef corrompu du village

C'est la nuit. Au village, demandez aux PJ détrempés qui ont réussi le jet précédent, un deuxième **Jet de Constitution ND25 contre la Fatigue**. Le village n'a aucune lumière et les ombres deviennent plus épaisses. Le silence règne. Une porte s'ouvre sur une voix à peine audible entre le martèlement des gouttes de pluie. La voix invite les PJ à entrer dans la maison. Dans la pénombre de la nuit, il est impossible de distinguer les traits et les habits de l'interlocuteur. La voix a une trentaine d'années, la silhouette est celle d'un homme et au froissement épais du kimono, la personne serait un samouraï. Il s'agit de Soshi Watane, chef de village corrompu par l'Ombre. Tous les villageois voient parfaitement dans le noir.

L'Ombre Rampante a reconnu les PJ. Elle veut d'abord les mettre en confiance pour mieux connaître leurs intentions. Watane donnera des chambres aux PJ et leur servira une soupe froide en s'excusant du manque de confort. Il allume même un restant de mèche d'une bougie, à peine suffisant pour éclairer une table.

Avant de se coucher, les PJ peuvent voir par la fenêtre contre un Jet d'**Enquête (Sens de l'Observation) / Perception.**

ND15 : Une lumière a brillé un bref instant dans la maison d'en face avant de disparaître. (Tacha a trouvé refuge dans un bâtiment abandonné et a allumé une bougie un bref instant. Elle changera de maison dès le lendemain matin).

+1 Aug. : Des heimin portent une immense et lourde caisse avant de pénétrer dans un bâtiment. (Il s'agit de la quatrième caisse, ramassée sur la berge. Ce bâtiment est relié à la cave de Watane).

+2 Aug. : Malgré le noir et la distance, le PJ croit avoir observé que les heimin n'ont plus de nez. (Le Néant a absorbé davantage l'identité des heimin pour les renforcer sur la berge, afin que les villageois ramènent la caisse).

+3 Aug. : Des ombres vivantes s'agitent autour des heimin, comme un cercle protecteur (raison pour laquelle, les PJ croient ne pas avoir croisé les heimin lors de leur venue).

Ill. Julien Brunner

Lumière et chaleur

En cas de lumière naturelle ou créée par un Sort, Watane et les villageois prendront sur eux pour ne rien laisser transparaître de leur malaise. Les volets fermés en plein jour devraient paraître suspects aux PJ. Les villageois prétexteront vouloir conserver la chaleur du soleil (l'Ombre Rampante ne nommera pas son ennemi) dans leurs bâtiments glaciaux. Les connaissances de l'Ombre en matière d'ingénierie dépassent celles des PJ, Kaiu inclus. Les PJ devront donc s'en remettre aux arguments scientifiques des villageois possédés par l'Ombre. Les demeures contiennent de grosses couvertures pour se protéger du froid pendant la nuit.

En présence de cristal, même caché sous les habits, l'Ombre Rampante ne pourra que rôder autour des PJ (comme avec Tacha).

Néanmoins, le cristal est une substance encore plus rare que le jade (*Ldb*, p.41). Seul un PJ au contexte très spécifique pourrait déjà en posséder.

Au réveil

Où sont nos affaires ?

Au réveil, demandez aux PJ un jet d'**Enquête (Fouille) / Perception**.

ND15 : Demandez à chacun de vos PJ de lister précisément son équipement. Si un objet est associé à la lumière, l'écriture, permet de créer ou de communiquer, cet équipement a disparu de son sac.

(Ces disparitions reflètent la nature même de l'Ombre aimant le noir et le rien. Vous devez aussi retirer les équipements associés aux sentiments de peur, désir et regret, car ce sont les trois constituants du Néant).

+1 Aug. : Trois magnifiques kimonos de cour sont suspendus dans le placard. Sur l'un d'eux, le môn du Dragon est très effiloché. (Il s'agit des trois kimonos que Mirumoto Hasuke avait dans ses bagages. L'Ombre les a laissés dans le placard considérant les vêtements comme sans importance, contrairement à Mirumoto Hasuke. Depuis une semaine, le Néant efface lentement le môn du Dragon, représentant une preuve de l'existence de Rokugan).

+2 Aug. : Un ours en peluche est retrouvé dans le placard. De longs cheveux noirs y sont accrochés. (Il s'agit du jouet de la fille de Hasuke. Comme les vêtements, le jouet est sans importance. Les cheveux sont ceux de la fille).

+3 Aug. : Le PJ a entendu le hennissement d'un cheval différent des leurs. (Ce cheval est celui de Tacha).

L'entretien

Le petit-déjeuner est froid et très frugal. Les PJ auront sûrement des questions à poser à Soshi Watane.

L'Ombre Rampante est prise un peu de court par la venue de tant de monde chez elle, aussi son art du mensonge est-il moins habile que d'habitude. **La règle de la triche de la veille n'est plus d'actualité**. Les PJ sont dorénavant sur leurs gardes. **L'Ombre possède 8g5 en Sincérité (Tromperie) avec la Spécialisation Tromperie**. Watane inventera les mensonges suivants :

- Les serviteurs ont fait preuve d'un excès de zèle avec leurs affaires. Celles-ci seront rapidement rendues.
- Mirumoto Hasuke n'est jamais venu au village. (Il est en réalité enfermé dans l'une des deux pièces de la cave de Watane. L'autre pièce contient de nouveau les quatre caisses de cristal. La cave est protégée par deux villageois).
- Une criminelle se cache en ville. Elle a volé de la nourriture. Le *doshin* l'a aperçue près du bâtiment d'en face.
- Le cheval appartient à la ville (en réalité, il s'agit de celui volé par Matsu Tacha à Takaoka).

Partie 4 : Les ombres de l'oubli

Les PJ continuent de baigner dans les ténèbres du village, malgré le fait que la lumière d'une nouvelle journée éclaire le village. Si la veille, la fatigue, le froid, la faim, la soif et la nuit les ont empêchés de visiter les lieux, le nouveau jour le leur permettra. Les PJ vont vivre le quotidien atypique des villageois, avant d'être replongés dans l'horreur la nuit.

Le village oublié appartient à l'Ombre Rampante depuis deux siècles. Chaque maison, chaque lopin de terre est imprégné de son influence (*voir Annexes, « Interpréter l'Ombre Rampante »*). De manière globale, l'Ombre a toute puissance la nuit et est extrêmement affaiblie la journée. Elle fuit le cristal sacré. Elle a volontairement laissé une part de libre arbitre à de rares villageois, pour donner le change auprès d'éventuels voyageurs perdus. Le MJ doit profiter des villageois, mentalement moins atteints (sauf Soshi Watane), pour glisser les informations qu'il juge nécessaires pour les PJ.

Le MJ est libre de placer les scènes diurnes dans l'ordre de son choix pour mieux retranscrire l'ambiance bizarre et malsaine du village. Une chronologie des événements est proposée ci-après.

Première journée

La journée donne l'occasion aux PJ de découvrir les mystères des lieux. Les villageois ne sourient pas et donnent le change comme si de rien n'était. En apparence ce sont des villageois au clair sur les règles d'étiquette et les événements principaux de Rokugan, alors qu'en réalité ils sont tous des marionnettes de l'Ombre. Ils n'ont d'ailleurs même plus conscience de n'être plus eux-mêmes. L'Ombre les manipule depuis des siècles. Aucun villageois ne présente de marques d'ombre car, étant la journée, ceux dont l'identité a été absorbée se cachent dans les caves et les ombres des maisons aux volets clos.

Au matin, l'enquête des PJ piétine. Les cultivateurs ne leur apprendront rien. Tacha est introuvable. L'Ombre Rampante attend patiemment la nuit où elle redeviendra plus forte.

À midi, les villageois font la queue devant la forge reconvertie en four. La chaleur et l'odeur appétissante de la forge devraient convaincre des PJ affamés et transis de froid de prendre part au repas. Un villageois s'éloigne du groupe et pénètre dans la demeure de Watane. Il apporte le repas de Hasuke. Les gardes à côté interdiront l'accès à la cave aux PJ. Les autres villageois déjeunent dehors sur des tables. Les PJ peuvent discuter avec eux, avant que ces derniers ne retournent aux champs.

L'après-midi, leur chambre n'a pas été nettoyée. Les futons sont toujours déroulés. **Si les PJ vérifient leurs affaires, ils trouveront à l'intérieur d'un futon l'inscription « Fuyez », tracée à la hâte. L'encre et le papier sont de grande qualité, typiques d'un courtisan maîtrisant la calligraphie.** Hasuke a appris l'arrivée des PJ par le villageois qui lui a apporté le déjeuner. Il a profité du repas des gardiens pour avertir les PJ avant de retourner dans sa cave par peur de voir sa fille tuer. **Calligraphie / Intuition ND15** pour reconnaître l'écriture de Hasuke en la comparant à celle de l'origami déplié.

Au début de soirée, les paysans rentrent des champs. La forge restera éteinte. La nuit, l'Ombre nourrit ses villageois avec son propre pouvoir.

Note : Ce peut être le bon moment de finir la séance de jeu et la reprendre une prochaine fois.

Deuxième nuit : arrestation de Matsu Tacha

La deuxième nuit s'installe au village. Soshi Watane a attendu cet instant pour agir plus efficacement. Depuis le début, il sait exactement où se trouve Tacha. Il informe les PJ que son *doshin* (paysan armé) aurait retrouvé la voleuse et aurait besoin de leur aide pour la coincer.

Tacha se trouve dans la maison vide, glaciale et abandonnée de votre choix. Elle a rentré son cheval à l'intérieur même de la maison, pensant que l'Ombre ne le repérerait pas. Elle est sur ses gardes et armée. Le *doshin* préfère laisser les PJ passer devant. Contre **Enquête (Interrogatoire) / Intuition ND25**, le PJ comprendra que le *doshin* profite de sa basse condition pour ne pas être en première ligne. **+1 Aug. :** Il espère que les PJ engageront le combat contre Tosha.

La scène face à Tosha dépend grandement de l'attitude initiale des PJ. Laissez-leur l'initiative de la première action.

Les PJ combattent

Tacha se rue sur le *doshin* pour le tuer avant de s'occuper ensuite des PJ. Pourquoi donc vouloir d'abord tuer un simple heimin au lieu d'éliminer les représentants de la justice ?

Initiative !

Si les PJ agissent avant Tacha, ils constatent que le *doshin* se satisfait de ce combat. Le but du *doshin* est de s'assurer de la mort de Tacha et de subtiliser le cristal avant que les PJ ne le découvrent. Si les PJ tuent Tacha et meurent de leurs blessures, l'Ombre Rampante s'en réjouira d'autant plus.

Au Tour de Tacha, celle-ci tue le *doshin* d'un coup. Elle relève ensuite la manche du cadavre et montre aux PJ d'étranges marques noires sur la peau du défunt. Contre **Enquête / Intelligence ND10** ou avec l'**Avantage Mémoire Infaillible**, le PJ se remémorera avoir vu le même genre de marques noires sur l'origami magique envoyé par Mirumoto Hasuke.

Les PJ dialoguent

Tacha ne montre aucune agressivité. Au contraire, elle met en garde les PJ contre *le danger mortel de ce village*. Le *doshin* exhorte aussitôt les PJ à appliquer la justice sur Tacha. L'accusée comprend alors la véritable identité du *doshin*, dégaine son katana et fixe le heimin en retrait derrière les PJ. Comment les PJ vont-ils réagir ?

La réaction de Tacha est la même que décrit plus haut : d'abord tuer le *doshin* et ensuite faire comprendre aux PJ le danger environnant.

Fin de la rencontre

Le but de Tacha est de rejoindre le temple pour récupérer les documents du Kolat. Après une nuit passée ici, elle comprend que seule, elle n'a aucune chance. A priori, les PJ sont aussi dans le même cas de figure. Ils devraient tuer Tacha pour hérésie, mais vu les événements actuels, une alliance de circonstance entre Tacha et les PJ permettraient à tous de survivre. Car sans les connaissances de Tacha et la force de frappe des PJ, la nuit s'annonce mortelle.

À travers Tacha, vous êtes libre de transmettre les informations de votre choix aux PJ. Tacha n'a pas connaissance de Mirumoto Hasuke. Elle a vu hier des villageois transporter une lourde caisse dans une maison proche de celle de Soshi Watane. La caisse n'est pas réapparue. Tacha a aussi vu un groupe d'ombres emmener de force une petite fille et gravir ensuite le sentier montagneux.

Enfin, Tacha nie son appartenance au Kolat, qui de toute manière est déjà pour elle un lointain passé. Si les PJ la poussent à bout, elle se défendra en disant qu'elle ne pense pas avoir agi contre le trône ou la théologie de Rokugan. Certes le Kolat est un blasphème à l'Empire, mais Tacha a toujours lutter contre l'Ombre Rampante, jamais contre les shugenja ou les moines.

En dernier recours, pour acheter sa liberté, elle donnera aux PJ une information capitale : le cristal sacré a les mêmes propriétés contre l'Ombre Rampante que le jade a contre la Souillure.

Les termes de l'alliance de circonstance entre Tacha et les PJ sont importants pour la fin de la partie. Notez-les.

La cave

L'absence de dénomination pour le village, la réapparition de la caisse, le mot « Fuyez », Hasuke introuvable, les mensonges de tous les villageois, la marque d'ombre sur le sergent et la petite fille capturée devraient motiver les PJ à aller fouiller la cave de Watane. De plus, il est étrange de sécuriser l'accès de sa propre cave avec des heimin.

Initiative !

Quel PJ a de la lumière pour descendre à la cave ?

- **Première pièce.** Mirumoto Hasuke est assis en train d'écrire, une bougie allumée sur sa table. Il craint les PJ car si Watane apprend son évasion, sa fille mourra. Hasuke ne sait pas que sa fille a été enlevée. Il la croit toujours dans la maison. Ses écrits relatent les faits de la dynastie Hantei. Vous êtes libre d'ajuster le degré de folie dans lequel l'Ombre Rampante a plongé Hasuke depuis une semaine. Le Néant n'a que faire du temps ni d'une lente progression d'asservissement. Sa puissance est telle qu'il est tout à fait capable de briser d'un seul coup la volonté d'un samouraï, surtout lorsqu'il détient un moyen de pression sur celui-ci. Plus la folie de Hasuke sera grande, plus les marques d'effacement de son identité seront visibles (absence de nez, d'un œil, d'une oreille, etc.) et ses propos incohérents.
- **Deuxième pièce.** Quatre énormes caisses sont entreposées dans cette pièce, l'une d'elles est fortement endommagée. Il s'agit de la caisse repêchée. Le mur du fond est écroulé et la terre est détrempée. Le niveau de la rivière est légèrement redescendu. L'intrusion des PJ dans la cave met en colère le Néant.

  Initiative !

L'objectif du Néant est d'empêcher les PJ d'ouvrir les caisses. Dès qu'une caisse est ouverte, les ombres fuiront. Si jamais la lumière est reflétée dans le cristal, le vrai visage du Néant sera révélé et les ombres prendront feu !

Ouvrir une caisse demande deux Actions Complexes et **un Jet de Force ND20** à chaque fois. À l'intérieur, un lotus bleu a été pyrogravé, identique à celui que porte en broche l'esprit de la mamy.

Pendant le combat, les villageois tuent tous les chevaux. L'Ombre Rampante coupe toute retraite.

Ill. Chantalle Grummet

Passer la nuit

À la fin du combat, la nuit n'est pas terminée. Les PJ n'ont fait que remporter une bataille contre le Néant. Les battants de cristal à découvert repoussent l'Ombre Rampante. La lumière de la bougie de Hasuke finira par s'éteindre. Tacha préférera rester à côté des battants, s'y sachant plus en sécurité que n'importe où ailleurs. Les PJ vont-ils dormir en armure ?

Le seul bois à brûler est celui de la forge. Qui osera parcourir les quelques centaines de mètres à la merci des ombres ? Une idée serait d'exploser le plancher de la maison et de s'en servir comme combustible. Les PJ réussiront-ils à maîtriser leur feu ou finiront-ils asphyxiés et carbonisés ?

Partie 5 : Le temple oublié

Deuxième journée

Après une nuit harassante à repousser l'Ombre Rampante, les PJ, Tacha et Hasuke subissent automatiquement la **Condition Fatigué** (pas de Jet). Les rayons du soleil n'ont sans doute jamais fait autant plaisir à voir.

Oui, mais que faire ?

Tout comme pour la nuit précédente, cette scène fait appel à la créativité et au bon sens des PJ. Les indications suivantes maintiendront la tension.

- **La fille de Hasuke**. Hasuke n'abandonnera pas sa fille qui a été emmenée au temple. Tacha sera tout à fait d'accord, feignant la compassion, pour se rapprocher de la pièce secrète du Kolat.
- **Les battants de cristal.** Les battants pèsent 200kg et mesurent 5 m chacun. Les abandonner serait la pire des idées. L'Ombre Rampante ordonnera aussitôt aux villageois de les détruire et qu'importe si elle se mutile par la même occasion. Ces battants sont beaucoup trop dangereux. Transporter une caisse demande au moins quatre personnes et un **Jet de Force ND 20** réussi. Utiliser le courant de la rivière sera très risqué. La caisse précédemment emportée par le courant a peut-être eu la chance de ne pas se briser contre un rocher immergé. Les PJ prendront-ils le risque de voir un battant de cristal tomber au fond de la rivière ?
- **Takaoka.** Aller chercher du renfort à Takaoka est une excellente idée. Une journée de cheval est nécessaire pour s'y rendre… mais il n'y a plus de chevaux ! Hasuke n'a plus de fétiche Asahina. Personne n'a traversé le village en deux siècles et personne n'y passera cet après-midi non plus. S'y rendre à pied est suicidaire. La nuit surprendra le PJ qui se fera dévorer par l'Ombre Rampante.
- **Utiliser la magie des battants.** Le cristal représente les larmes du Soleil, créé pour tinter d'un son pur. Les magies de l'Eau, du Feu et de l'Air sont donc fortement présentes. Avec un Jet d'**Art de la magie (Recherche de Sorts) / Intelligence ND30**, il y a sûrement moyen de lancer le Sort Échos de la Brise (*Ldb*, p.172). Jo est un bon destinataire mais croira-t-il réellement être en communication avec les PJ, après avoir été harcelé d'une manière similaire par l'esprit de la mamy ?
- **Faire tinter le battant.** Le son pur du *nemuranaï* ne s'obtient qu'avec les cloches. L'esprit de la mamy n'apparaîtra donc pas..

Troisième nuit

Même avec la plus grande rapidité du monde, le temps que Takaoka s'organise, les PJ passeront une troisième nuit au village. L'objectif est de faire peser sur eux l'emprise de l'Ombre. Recroquevillés contre les battants de cristal, les PJ ne peuvent que subir les attaques à distance de leur ennemi. Quelques idées pour pimenter une nuit exténuante, avant le lever du soleil :

- **De petites pointes d'ombres s'approchent des PJ.** Elles **attaquent à 3g3** et **infligent 1g1 de Blessures** (sans exploser les 10).
- **Des volutes d'ombres s'épaississent autour des PJ.** Les PJ doivent réaliser **un Jet de Vide contre un Jet de Terre à 3g3 pour l'Ombre.** Si raté, les PJ perdent un Point de Vide.
- **L'Ombre imite des voix familières pour éloigner les PJ des battants de cristal**. Les PJ doivent réaliser **un Jet de Vide contre un Jet d'Air à 4g4 pour l'Ombre.** Si raté, le PJ avance pendant 2 Rounds suffisamment loin du cristal pour être à la merci de l'Ombre Rampante. Que vont faire les autres PJ ?

Des PJ en état de siège

L'Ombre Rampante est avec l'Outremonde et le Kolat l'un des trois grands ennemis de Rokugan. Il convient donc de traduire sa puissance incommensurable et d'en faire un adversaire impitoyable. L'aventure joue sur l'opposition jour/nuit pour alterner les tensions. Le jour, l'Ombre Rampante ne peut véritablement agir qu'à travers ses villageois corrompus et les ombres naturelles. Autant dire que les dangers sont assez faciles à surmonter, même si le nombre de villageois semble intimidant. La nuit, l'Ombre Rampante se renforce considérablement. Ses créatures agissent librement et harassent les PJ. L'aventure présente des exemples pour faire peser sur les PJ l'emprise du Néant.

En premier, la situation géographique installe un sentiment d'oppression. Les PJ n'ont plus de chevaux, sont trop loin de Takaoka et ne peuvent espérer aucun renfort. Ils sont fatigués et les collations de Watane ou du déjeuner sont déjà loin. Aucun repos ne leur est accordé. Les battants de cristal sont leur ultime rempart contre l'Ombre Rampante. Si les PJ s'en éloignent d'à peine quelques mètres, ce sera avec la peur de se faire attaquer par les sbires de l'Ombre. Les déplacements leur sont presque interdits. Pourtant, les PJ ne peuvent pas se terrer indéfiniment. Ils finiront par mourir de faim ou de froid, si ce n'est de peur ou d'inaction.

En deuxième, les relations avec les PNJ sont compliquées. Hasuke est à moitié fou et obnubilé par le fait de retrouver sa fille. Tacha est une hérétique à tuer mais qui s'avère être l'atout le plus précieux des PJ. Composer avec un tel tableau a de quoi tirailler un samouraï entre les vertus de la Compassion, de l'Honneur et du Devoir.

En troisième, le temps est limité. Chaque nuit supplémentaire passée dans ce village oublié expose les PJ aux attaques du Néant. À force, les PJ finiront par craquer, contrairement à l'Ombre Rampante. Cette dernière sait jouer la montre. Les PJ doivent donc trouver un moyen pour se tirer d'affaire. Leur meilleure chance est d'utiliser la magie contenue dans les battants de cristal. Les PJ y penseront-ils d'eux-mêmes ou Tacha devra-t-elle le leur souffler ?.

- **Hasuke** marmonne à propos de la dynastie Hantei, en mélangeant les époques et les faits. Quand il est conscient, il veut retrouver sa fille.
- **L'Ombre Rampante ment à Hasuke.** Si ce dernier s'enfonce seul dans la montagne, sa fille lui sera rendue. Les PJ seront contraints d'employer la force et de ligoter le pauvre érudit pour qu'il reste avec eux.
- Si les PJ s'enferment dans une maison, les villageois commencent à les emmurer, à l'aide de planches de bois.

Les renforts

Au moment voulu, les renforts de Takaoka arrivent enfin. Ils sont constitués de bushi, d'un shugenja et de Jo. Leur arrivée offrira un répit aux PJ pour résoudre les problèmes en cours.

- **Lumière et vivres.** Les renforts apportent des lampes avec de l'alcool à brûler, de l'eau et de la nourriture.
- **Soins.** Le shugenja possède les Sorts *Buée revigorante* et *Voie vers la paix intérieure*. Il dispose de 5 emplacements quotidiens pour l'ensemble de ces Sorts (3 en Eau et 2 en Vide).
- **Caisses.** Si ce n'est déjà fait, les caisses sont remontées de la cave. Elles peuvent même être toutes transportées en une seule fois au temple !

Ill. Carmen De Murga Miralles

- **Villageois.** Ce sont toujours des êtres humains même s'ils sont corrompus par l'Ombre Rampante. Tôt ou tard, ils seront transformés en créatures de l'Ombre. Les tuer semble une solution de facilité. Les villageois seront-ils dociles ou l'Ombre Rampante se révoltera-t-elle ? Dans ce cas, avec les renforts de Takaoka, vous pouvez effectuer un combat de masse (*Ldb*, p.236). L'Ombre Rampante doit composer avec le jour et la faiblesse des villageois. Elle dispose de : **1 – Déclaration : 4g4, 2 – Évolution : 1d10 (Eau 2 et Art de la guerre 2, minoré de 4 à cause du jour).** Pendant le combat, les véritables créatures de l'Ombre se réfugient au temple. Les PJ savent donc ce qu'ils vont y trouver.

L'esprit de la mamy viendra de nouveau tourmenter Jo. Après une à deux journées sans nouvelles, que se passe-t-il ? En regardant les battants et le lotus bleu dans les caisses, la mémoire de la mamy ressurgit. Elle parle aux PJ de son époque, du temps où le village accueillait visiteurs et pèlerins pour le monastère plus haut. Elle leur dira qu'après deux heures de montée, les PJ arriveront sous **les quatre grandes cloches du monastère** (quatre comme le nombre des battants). Pourtant, la mamy ne fait pas le rapport entre ces cloches et le son espéré. Très vite, l'esprit disparaît, répondant à peine aux questions des PJ. Cet endroit lui fait très peur.

Tacha se sent très mal à l'aise à être entourée d'autant de samouraïs. Elle compte sur la protection de son doigt de cristal, la lumière du jour et que les PJ soient trop occupés par le combat de masse pour se rendre seule au temple. Si les PJ l'arrêtent, elle prétextera vouloir sauver la fille de Hasuke.

Le temple

En haut du sentier, un décor de pierres brisées laissées à l'abandon attend les PJ. Tout le site est tacheté de noir, comme si des peintres avaient recouvert à l'encre de Chine le dallage, les murs et les troncs des arbres. Même en pleine journée, le lieu reste angoissant.

Deux cloches sont encore suspendues à l'impressionnant clocher et deux autres sont à terre. Les cloches sont encore en bon état et aucune n'a de taches noires. L'Ombre Rampante n'a pas réussi à corrompre la magie du *nemuranaï*.

Replacer les battants dans les deux cloches suspendues demandera beaucoup d'efforts de la part des renforts. À ce moment-là, des ombres sortiront du temple pour empêcher la reformation du *nemuranaï*. L'Ombre Rampante peut attaquer en plein jour, mais elle sera très affaiblie. Utiliser les sbires de l'Ombre Rampante de votre choix pour l'escarmouche finale.

Initiative !

Pendant que les PJ repoussent les assauts du Néant, les renforts accrochent les battants. **Il faut au moins 5 Rounds pour accrocher un battant**. Puis un Round pour que le mouvement du balancier fasse tinter la cloche. L'Ombre fuira-t-elle dès le premier son ?

Les cloches tintent de magie

Vous êtes libre d'ajuster les effets du *nemuranaï*. Un seul ou deux battants accrochés sont-ils aussi puissants que les quatre en service ? Comme effet léger, toutes les attaques physiques acquièrent la propriété cristal. Comme effet puissant, l'Ombre Rampante fuit en un Round.

Au premier tintement de cloches, l'esprit de la mamy apparaîtra aussitôt. Même en plein combat, l'esprit remerciera chaleureusement Jo et les PJ de lui avoir permis d'entendre à nouveau ce son si merveilleux. Elle disparaîtra dans un halo de lumière, laissant derrière elle, dans le monde physique de Ningen-do, sa broche de Fukurokujin.

Partie 6 : Fin de la partie

Rendre la justice

La fin du scénario est très ouverte. Elle dépend des actions de vos PJ, du déroulement du combat final et des dilemmes moraux que vous souhaitez mettre en place. Vous trouverez ci-dessous deux pistes pour clore cette aventure. La première offre la possibilité aux PJ de réfléchir sur la manière de rendre la justice à Rokugan. La seconde met les PJ face à l'horreur de l'Ombre Rampante.

La fuite de Matsu Tacha

Pendant le combat contre l'Ombre, Tacha s'enfuit vers la cachette du monastère. Utilisez la fiche technique de Tacha présentée en *Annexes* pour effectuer les Jets d'Opposition entre la **Discrétion (Furtivité) / Agilité** de Tacha et **Enquête (Sens de l'Observation) / Perception** des PJ.

Tacha veut récupérer pour elle les affaires et le Sort dans la cachette secrète, avant de quitter définitivement le Kolat. Elle n'a jamais apprécié la conspiration, qui la faisait chanter en promettant malheur à sa sœur si elle ne suivait pas les ordres.

Mais elle ne veut pas non plus partager davantage ses connaissances avec les PJ. Elle sait qu'une information bien négociée vaut mille coups de katana. Elle possède le plan du monastère, si les PJ la laissent filer, ils n'auront sans doute jamais le fin mot de l'histoire

Quels ont donc été les termes de l'accord avec les PJ ?

D'un côté, Tacha est une hérétique et elle doit mourir. Ses agissements contre l'Ombre Rampante ne sont qu'un moyen pour le Kolat de parvenir à ses fins, non de sauvegarder la dynastie impériale. De plus, Tacha a tué le Chasseur de primes Tsuruchi Anyo et volé un cheval à Takaoka. C'est autant de crimes que ne peuvent tolérer les représentants de la justice.

D'un autre côté, Tacha a aidé les PJ. Certes l'alliance était de circonstance mais elle a peut-être donné des informations de choix aux PJ. Tacha a même justifié ses actions criminelles comme nécessaires à l'accomplissement de sa mission de la plus haute importance (vaincre l'Ombre Rampante). Face à un tel ennemi et à la difficile compréhension qu'il représente aux yeux du commun des rokugani, Tacha ne pourrait-elle bénéficier d'indulgence ? Les PJ n'ont-ils pas aussi été dans cette même situation lors du ***scénario #9*** en gardant le silence sur l'adultère de Kaede ? Vont-ils accepter que parfois, il faille faire des sacrifices pour certaines causes ?

Dans tous les cas, il est certain que Tacha refusera de se soumettre à la justice de Rokugan. Elle ne veut pas mourir et se battra s'il le faut. Elle veut être blanchie pour ses actions passées, en vertu du fait qu'elle a aidé à combattre l'Ombre. Comme dans le ***scénario #4*** avec la question de l'authenticité du rapport, les PJ devront faire un choix d'honneur : exécuter une criminelle ou protéger une gardienne repentie de Rokugan ?

Ombre et cristal

Le monastère est le repaire de l'Ombre Rampante. Sa puissance colossale lui permet de passer outre la simple protection du doigt de cristal que porte Tacha. Quand Tacha sort de la pièce secrète du Kolat dans le monastère, elle est hypnotisée par le Néant. Elle se débarrasse de son cristal et du Sort. Elle est ensuite absorbée par les ombres et devient un Serviteur de l'Ombre. Les PJ doivent l'affronter s'ils veulent récupérer les précieux équipements de Tacha et accorder une fin honorable à celle qui les a aidés jusqu'ici.

Utilisez la fiche technique de Tacha et dotez-la des capacités Cohésion des ombres et Rang 1 de l'Ombre

Récompenses

Un signe + accorde des points. Un signe - retire des points. Augmentez ou diminuez la récompense si le signe est doublé. Les pages 91 à 95 et 300 du livre de base vous permettront de déterminer les points.

Points d'expérience	Gain
Bonne interprétation de son personnage	+1 PE
Réaliser au moins deux bonnes idées (ex. : Décoder sans jet les quatre mots-clefs de Mirumoto Hasuke, rester près des battants de cristal sans que Tacha ne le leur souffle, utiliser la magie des battants pour appeler du renfort, repousser le Néant en faisant tinter les cloches	+1 PE
Rendre une justice honorable sur Matsu Tacha	+1 PE
Rester en vie	+1 PE

Vertus et événements	Gloire	Honneur
Avoir sauvé les battants de cristal	+	
Avoir laissé les battants de cristal	*Seppuku* des PJ	
Avoir résisté aux tentations du Néant (ex. : lors de la 3e nuit)		+
Ne pas avoir résisté aux tentations du Néant (ex. : lors de la 3e nuit)		-
Donner des indications pour que le *nemuranaï* soit reforgé	+	
Avoir dégradé les battants	- -	
Prévenir spontanément la Confrérie de Shinsei de l'existence du temple de Fukurokujin	+	

Ill. Tiago Fernandes

Faveurs et rancœurs

Yoshino Naoki, le daimyo de Takaoka, remercie les PJ d'avoir repoussé la menace aux portes de sa ville

Si les PJ ne l'ont pas fait, Jo préviendra la Confrérie de Shinsei de l'existence du temple (dans ce cas, les PJ ne reçoivent pas les points de Gloire correspondants).

Jo est libéré de l'esprit. Il remercie chaleureusement les PJ qui gagnent l'Avantage Relations : Jo (Dévouement, 2 points)

La broche de Fukurokujin n'est-elle que décorative ?

Les ombres du Néant s'affranchissent des mécanismes physiques et se glissent entre les interstices des pierres. Elles ont donc détruit tous les documents de la cache secrète à l'exception d'un seul : le Sort *Pureté du Soleil*, car il est protégé par la puissance latente du cristal. Matsu Tacha est-elle partie avec le Sort présenté en Annexes ?

Partie 7 : Annexes

Le Néant / L'Ombre Rampante

Les légendes racontent que bien avant la création de Rokugan, il n'y avait qu'un rien informe. C'était le Néant. Celui-ci connut la peur, le désir et les regrets. Ces trois émotions déterminèrent sa nature et d'elles émergea le monde tel qu'on le connaît aujourd'hui.

Mais ce monde défini et normé était contraire à l'existence même du Néant. Le Néant voulut détruire la réalité à laquelle il avait indirectement participé. Il voulut revenir à un état de rien informe. Il se cacha de Sire Lune et de Dame Soleil et ne fut ainsi jamais nommé. Patiemment, il s'infiltra dans le monde naissant de Rokugan et mis en place ses sombres machinations.

Il murmura d'abord à Goju, homme sage mais dévoré par des terreurs secrètes. Le Néant n'eut aucun mal à absorber son identité. Goju devint une marionnette du Néant, donnant son nom à la « première famille » du Néant. Celle-ci était constituée de mortels dont les traits du visage s'effaçaient à cause de l'influence du Néant.

Puis vint la chute des Kami et peu de temps après, la Première Guerre contre Fu Leng. Tandis que Shosuro fuyait les hordes de l'Outremonde après son combat contre Fu Leng, le Néant lui murmura son aide en échange d'une empreinte sur elle. Shosuro accepta et permit au Néant, réduit à l'état d'une ombre, d'être présent dans le monde. Shosuro arriva enfin à la capitale impériale. Elle rapporta la victoire des Sept Tonnerres contre Fu Leng et les Douze Parchemins Noirs à son Clan, avant de mourir dans les bras du Kami Bayushi, effondré de chagrin ayant perdu sa disciple bien-aimée.

Or, la mort de Shosuro ne fut qu'une mascarade. Shosuro changea d'identité pour devenir Soshi, fondateur de la plus vieille famille de shugenja du Clan du Scorpion. L'Ombre Rampante offrit à la Famille Soshi ses pouvoirs, appelés Magie de l'Ombre ou tejina. Pendant près d'un millénaire, la Magie de l'Ombre corrompit des milliers de shugenja Scorpion, triés sur le volet et dont les visages n'étaient plus qu'une surface plate.

L'armée du Néant grossit encore avec Doji Ninube en 1100. Le Néant captura cette femme, déjà mère de la future Impératrice Toturi Kaede, et la corrompit. Le bébé Kaede possédait les marques d'ombres propres au Néant. Isawa Ujina, mari de Ninube et père de Kaede, purifia sa fille et tua la chose qui avait été autrefois sa femme. Des agents de l'Ombre prirent le nom de Ninube, donnant au Néant une « deuxième famille » à son actif.

En 1130, l'Ombre Rampante passe activement à l'attaque. Elle capture pendant la Cour d'Hiver 1130 l'Empereur mortel Toturi Ier et fait porter le chapeau au Clan du Scorpion. Ce dernier est banni de Rokugan, condamné à l'exil dans les Terres Brûlées, tandis que commence la période connue sous le nom de l'Ère de l'Empereur Disparu ou Guerre contre l'Ombre. La Famille Akodo est également destituée de ses fonctions et de son titre car elle fut jugée incapable de protéger l'Empereur qui vient de disparaître. Deux ans plus tard, un groupe de Vierges de Batailles Otaku retrouvent l'Empereur Toturi dans un château abandonné du Phénix, Morikage Toshi. Personne ne se doute que l'Empereur est contaminé par la présence malsaine de l'Ombre.

Pendant un an, l'Empire sombre dans le chaos. En mars 1133, des serviteurs de l'Ombre brûlent les Hautes Histoires de la Famille Ikoma. La mémoire de Rokugan disparaît en fumée. Un exemplaire complet du Tao de Shinsei est secrètement récupéré par le Kolat, tandis que Daidoji Rekai sauve des flammes une moitié d'un autre exemplaire du Tao. La seconde moitié de cet exemplaire est présumée détruite dans l'incendie.

En parallèle, le Néant utilise le portail de la Porte de l'Oubli pour détruire la réalité. La Porte de l'Oubli conduit à tous les Royaumes Spirituels. En l'empruntant, l'Ombre attaque tout ce qui est connu, au même titre que les Hautes Histoires Ikoma. Si tout est détruit, l'Ombre peut revenir à l'état de rien informe.

Quand Rokugan prend conscience de la fin de son existence par la disparition de son passé, il rassemble toutes ses armées. Le combat final oppose Rokugan à Goju Adorai, Champion de l'Ombre. Il a lieu en juillet 1133 et prend le nom de Bataille de la Porte de l'Oubli. Toturi Ier fait *seppuku* et se débarrasse définitivement de l'influence de l'Ombre Rampante. Il revient à la charge dans le Royaume de Ningen-do en passant par la Porte de l'Oubli.

Pour venir à bout de l'Ombre Rampante, le Kolat sort au grand jour. Il équipe les Légions Impériales d'armes de cristal. Takao du Kolat souffle à Rekai que les mortels doivent faire ce que Sire Lune et Dame Amaterasu n'ont pas fait : nommer l'Ombre Rampante. Quelque temps après, Mirumoto Hitomi, Championne du Clan du Dragon, donne le nom d'Akodo au Néant. La puissance du nom d'Akodo, empreint d'honneur, de pureté et d'histoire, endommage considérablement le Néant et restaure la Famille Akodo dans Rokugan.

Mais la puissance de l'Ombre Rampante est telle qu'il faut l'intervention du Dragon Elémentaire de l'Air pour en venir à bout… et encore. Le Dragon de l'Air absorbe le dernier fragment de l'Ombre Rampante. Il devient corrompu à son tour et se change en Dragon de l'Ombre, nouvel avatar du Néant. Le Dragon d'Ombre s'enfuit en Outremonde, laissant les rokugani à leur victoire. Les tumultes de la période suivante prennent le nom de Guerre des Esprits.

Le Kolat

À l'Aube de l'Empire, des mortels refusèrent de se soumettre à l'autorité des Kami et des Fortunes. Ils formèrent en secret la conspiration du Kolat. Celle-ci a pour but de renverser tout pouvoir divin, principalement la lignée impériale. Le philosophe charismatique Tora s'inspira du Tao de Shinsei pour l'interpréter à sa guise. Sous couvert d'arguments bien pensés, il créa les bases de l'idéologie hérétique propre au Kolat. Shinsei avait défini l'univers comme étant en perpétuel changement, concept qu'il nommait la Roue Céleste. Tora émit l'hypothèse qu'un jour la Roue Céleste s'arrêterait, niant par définition même le principe de réincarnation et de changements perpétuels. À ce moment, mieux valait que l'Homme soit en haut de la Roue Céleste et les Kami en bas, pour qu'enfin l'Homme domine définitivement les Dieux. Le Kolat appela ce but ultime l'Âge d'or de l'Homme.

En attendant ce jour, les membres du Kolat s'infiltrèrent à tous les échelons de la société, du plus simple eta jusqu'au plus puissant Champion de Clan. Les athées de Rokugan devinrent les maîtres des jeux troubles et des secrets. Ils opérèrent par petits groupes indépendants et isolés les uns des autres afin que le blasphème du Kolat se poursuive à travers d'autres cellules si quelques-uns se faisaient capturer. Le secret était tellement bien gardé que même les agents du Kolat ne savaient pas qui les dirigeait réellement. Très souvent certains samouraïs travaillaient à leur insu pour la plus puissante organisation parallèle de Rokugan. Les autres se satisfaisaient d'être des puissants de l'ombre, jusqu'au jour de leur victoire totale sur les Kami.

Les dix Maîtres du Kolat veillent à ce que personne ne trahisse la cause. Ils usent de tous les moyens pour y parvenir. Le chantage, les leviers émotionnels, l'affection, la promotion de carrière, le confort économique, tout est bon pour contraindre, convaincre ou persuader les samouraïs de participer de près ou de loin aux buts néfastes du Kolat. Tant que le secret est bien gardé jusqu'à l'arrêt de la Roue Céleste, tout va bien.

D'une certaine manière, le Kolat a ironiquement participé au développement de Rokugan. La voirie, les routes commerciales, l'invention du koku, la construction des institutions impériales, la création d'une bureaucratie sont le fait du Kolat, dans le but de mieux gouverner Rokugan. À chaque fois, les conspirateurs s'arrangeaient pour détenir les postes clefs des institutions créées.

Outre le Trône Impérial, le Kolat surveillait un autre ennemi : l'Ombre Rampante. Comme celle-ci avait pour but de détruire la réalité en ne laissant qu'un grand rien informe derrière elle, si l'Ombre Rampante l'emportait sur Rokugan, l'Âge d'or de l'Homme n'aurait jamais lieu. Le Kolat amassa donc un grand nombre de connaissances sur le Néant. Parmi les deux plus précieuses : il savait que nommer l'Ombre Rampante et se munir d'armes de cristal pouvaient vaincre ce terrible adversaire.

Jusqu'à la Bataille de la Porte de l'Oubli en juillet 1133, le Kolat était à peine plus qu'une simple fable. Quand ses agents se révélèrent au grand jour pour lutter contre l'Ombre Rampante avec leurs armes de cristal, le Kolat devint aux yeux de tous une malheureuse et concrète réalité. Après la victoire contre l'Ombre Rampante, la chasse aux hérétiques fut déclarée ! Le Kolat officialisa l'autonomie des dix sectes pour survivre, pensant que chacune agirait de manière plus indépendante. Ce fut peine perdue car la collaboration entre les sectes était trop étroite. Chaque Secte était dirigée par un Maître et avait un but précis.

- **La Secte de Jade :** Combattre l'Ombre Rampante.
- **La Secte de l'Acier :** Protéger le Temple Caché.
- **La Secte de la Pièce :** Amasser des richesses.
- **La Secte de la Soie :** Engranger tout type d'informations.
- **La Secte du Chrysanthème :** Surveiller la Cité Impériale.
- **La Secte du Lotus :** Assassiner les ennemis et les traîtres du Kolat.
- **La Secte du Nuage :** Archiver et préserver le savoir du Kolat. Les archives étant au Temple Caché, cette secte fut anéantie en même temps que le Temple Caché.
- **La Secte du Rêve :** Créer magiquement des agents dormants.
- **La Secte du Roc :** Intermédiaire du Kolat et du Qolat (appellation des cellules Kolat en Terres Brûlées).
- **La Secte du Tigre :** Maintenir le secret du Kolat à tout prix.

La purge sur le Kolat fut violente et s'étala sur presque quatre décennies. À la fin, sept des dix Maîtres du Kolat furent tués dans la bataille finale en octobre 1170, au Temple Caché en terres Phénix, quartier général du Kolat. La conspiration fut réduite à néant, aussi faible que 1100 auparavant.

Mettre en scène l'Ombre Rampante

Ambiance horrifique

Dès que les PJ quittent Takaoka, l'importance d'une pénombre et d'un malaise constants est primordiale pour instaurer l'ambiance horrifique de cette aventure. Les scènes que vous décrirez devront faire appel à la suggestion et aux non-dits pour installer un sentiment d'inquiétude. Prenez votre temps. Tant que l'ennemi ne sera pas identifié, il restera d'autant plus dangereux. Par conséquent, les PJ devraient agir avec plus de prudence. Le rythme ne sera pas plus lent mais l'aventure sera allongée d'autant.

Prévoyez donc au moins deux séances de 7 h pour maîtriser cette aventure. Une bonne coupure entre les séances serait d'arrêter à la fin de la première journée, juste avant que Soshi Watane n'envoie les PJ tuer Matsu Tacha. Les PJ auront alors déjà pris conscience que quelque chose ne va vraiment pas dans le village. Les révélations de Matsu Tacha, dans la séance de jeu suivante, redonneront un souffle nouveau à l'aventure. De plus, face à l'hérétique Tacha, les PJ seront confrontés à des choix moraux. Mieux vaut que les PJ soient en forme pour bien saisir les tenants et les aboutissants de leurs actes.

La chronologie officielle de L5A relate 27 jours de ténèbres en janvier 1133. Dame Amaterasu abandonna son rôle de soleil suite à la mort de son mari, le Seigneur Lune. La nuit de 27 jours renforça considérablement le pouvoir de l'Ombre Rampante. Le Néant en a profité pour corrompre tous les villageois de l'aventure en leur infligeant le Rang d'Ombre 1 (voir *Annexes le Mannequin de l'Ombre*). De par sa nature, il rejette la lumière et toute forme de création. Dans le village, tout équipement capable de produire du feu naturel comme les bougies, lampes ou alcool à brûler ont été détruits ou ne sont plus produits. Idem avec les nécessaires de calligraphie, parchemins vierges, môn isolé, arbre généalogique, instrument de musique, contes ou urne funéraire. Seul le bois de chauffage est encore coupé et entreposé sous bonne garde dans la forge pour les besoins du four à l'heure du déjeuner.

Les villageois sont répartis en deux catégories : ceux totalement corrompus (comme le Mannequin de l'Ombre et autres créatures des suppléments de L5A) et ceux encore humains avec le Rang d'Ombre 1. Soshi Watane est le plus corrompu des villageois vu que certains Soshi ont perpétué la magie *tejina*, la magie de l'Ombre (kage yakiin). Est-il encore un être humain, bien que corrompu, ou n'est-il finalement qu'une illusion très réaliste d'un être humain créé par le Néant ? Tous les villageois encore humains sont toujours soumis aux besoins des êtres vivants tels que manger, boire, respirer, avoir chaud et dormir. Par commodité, la forge est le seul lieu que l'Ombre Rampante a accepté de laisser en activité avec du bois et un silex. Elle est reconvertie en four pour cuire les aliments où ces derniers sont distribués à la façon d'une grande soupe populaire. Les fenêtres de la forge sont condamnées pour ne pas laisser entrer la lumière.

L'Ombre Rampante a aussi conservé les champs cultivables pour que le village vive en autonomie. Les villageois se nourrissent de fruits et de légumes de saison. La rivière leur apporte du poisson. Le seul endroit chaud du village est la forge et encore, uniquement lors de la cuisson du midi. Les habitations sont donc froides et obscures. De grosses couvertures pallient le manque de chauffage. Les peintures sont ternes et les meubles rares. La paille des tatami est grise et pourtant aucune poussière n'est présente. Le coulissement des portes reste silencieux. En apparence, on est vraiment dans un village de Scorpion où le secret est de mise. En réalité, la magie de l'Ombre s'affranchit légèrement du temps. Le gris et l'absence de poussière sont des indicateurs pour le représenter. Après deux siècles, les villageois ont développé une résistance naturelle au froid, mais même leurs plus fins vêtements restent plus épais que la moyenne.

Interpréter Soshi Watane

Soshi Watane introduit l'ambiance horrifique du scénario. Tout est fait pour obtenir une scène angoissante. Les PJ sont détrempés sous l'orage battant. Ils sont exténués d'une traque ou d'une recherche infructueuse. Ils arrivent dans un village abandonné et sans lumière. Un inconnu les hèle sur le seuil de sa maison et leur promet un peu de chaleur et de réconfort.

Dès cet instant, jouez sur les apparences et les paroles à double sens, tout en respectant la nature de l'Ombre. La faible lumière d'une bougie éclaire l'intérieur de la maison de Watane. Il ne reste qu'un vieux bout de bougie. Toute la maison est plongée dans le noir (« Noir », comme dans le mot de Mirumoto Hasuke). Soshi Watane sert aux PJ une petite collation : du thé avec des restants de gâteaux.

Mais le thé est froid et les gâteaux sont mous.

Soshi Watane montre aux PJ leur chambre, en leur laissant le restant de bougie. Dès qu'il ferme la porte, la bougie s'éteint (d'elle-même ou à cause du courant d'air venant du rez-de-chaussée ?). Les PJ sont complètement dans le noir.

L'intonation de la voix de Soshi Watane est capitale pour poser l'ambiance. Un ton doucereux, un sourire parfois carnassier et une gestuelle mielleuse jetteront une ombre d'angoisse à la table. Utilisez les peurs des PJ pour échanger des paroles à double sens. Exemples :

- *« Ah, vous traquez une proie ? Il est vrai que les prédateurs sont partout… »*
- *« Ne vous inquiétez pas samouraïs-sama. Je m'occupe… de tout ».*
- *« Des visiteurs comme vous, pensez donc. Vous nous êtes précieux… »*

À la fin d'un dialogue ou dans la transition d'une scène à l'autre, détachez quelques mots prononcés par Soshi Watane. Le chef du village se montrera aimable, bien qu'inquiétant et distant sur les affaires en cours.

Décor de l'Ombre

Parsemez vos descriptions de subtils indices pour mettre en scène une impression dérangeante dans le village. Vous trouverez ci-dessous quelques pistes pour vous y aider :

- Murmurez avec une voix monotone et lente quand les villageois parlent pour retranscrire l'absence d'émotions et le silence du Néant.
- Aucun tableau ou bouquet de fleurs n'ornent les maisons. Aucun animal domestique ou oiseau ne rôdent dans le village. Les PJ les plus observateurs ne trouveront pas non plus d'insectes ou d'araignées. L'Ombre n'apprécie pas les créations ou la vie.
- Les couleurs des murs et des façades sont complètement délavées. Tout est gris, morne, terne et décrépit.
- Les maisons sont glaciales et il n'y a aucune lumière. L'Ombre déteste la chaleur et le soleil.
- Contrairement aux esprits, qui sont très souvent déconnectés des notions humaines, l'Ombre a parfaitement conscience de la chronologie et de la situation de Rokugan. Cette particularité permet de mieux comprendre la nature des êtres que les PJ rencontrent.
- L'Ombre s'affranchit des limites physiques et est capable de lire les pensées immédiates. Elle sera particulièrement intéressée par les sujets associés à son essence même : désir, peur ou regret. Pour le coup, les villageois se montreront particulièrement curieux, bavards, voire déplacés. Exemples : Votre mariage s'est-il bien passé ? La honte de votre collègue s'étendra-t-elle à vous ? N'auriez-vous pas préféré effectuer une carrière au sein de la Magistrature d'Émeraude ?
- Un grand classique pour installer une ambiance horrifique est de maîtriser à la bougie. Allumez-en quelques-unes sur la table pour que les joueurs voient leur fiche de personnage et une derrière votre écran. Les ombres représenteront les ténèbres de l'Ombre Rampante. L'effet est garanti.

Des combats très durs, pas mortels

À part les éventuels combats contre Matsu Tacha, les PJ n'auront pas d'adversaires prédéterminés. Ce blanc volontaire donne au MJ la possibilité d'utiliser les monstres de l'Ombre de son choix, comme le Mannequin de l'Ombre présenté ci-après ou ceux des suppléments de L5A.

La seule consigne est celle-ci : plus les PJ descendent dans les caves ou se mêlent aux ombres, plus les monstres sont corrompus par l'Ombre. Les villageois corrompus restent en surface pour les interactions sociales.

Il est à noter que la plupart des créatures de l'Ombre Rampante possèdent la Capacité de Peur. Celle-ci peut s'avérer dévastatrice si les PJ ratent leurs Jets. Que les PJ se sentent écraser, oui. Mais qu'ils ne puissent réellement rien faire, non. Pour exemple, le combat épique final peut mettre en scène une Bête de l'Ombre (*Ennemis de l'Empire*, p.147) et des Mannequins de l'Ombre. Si un PJ rate ses deux Jets de Peur, il obtiendra -8g0 à toutes ses Actions. Autant dire qu'il ne servira à rien et sera frustré. Pour la Bête de l'Ombre et son Hurlement de la vengeance, changer le principe de la Souillure par celui de l'Honneur. Ainsi, il n'y aura pas de mélange entre d'un côté Souillure et jade, et de l'autre côté Ombre et cristal.

Le *nemuranaï* des cloches du monastère est le joker du MJ pour donner aux joueurs un regain de combativité et d'espoir.

Perturbations magiques

Depuis deux siècles, la présence de l'Ombre Rampante au village et dans le temple engendre des perturbations sur la magie élémentaire (Air, Terre, Feu, Eau et Vide). Sans rentrer tout de suite dans le détail, les PJ devraient ressentir que l'accès aux Sorts, Kiho, Kata ou ancêtres est fortement empêché par une force puissante. Libre à eux de tenter d'en apprendre plus, au risque de mettre en colère un ennemi bien trop puissant.

Le guide technique ci-dessous reflète à la fois les perturbations et l'influence sournoise qu'exerce le Néant sur la magie au village. Des modifications plus importantes de votre choix peuvent apparaître à l'approche ou à l'intérieur du temple oublié.

Sorts

- **Malus.** +2 Aug. obligatoires au ND d'Incantation pour les Sorts de Feu. Ces Augmentations ne procurent aucun avantage.
- **Malus.** Les Sorts au mot-clef Divination ne fonctionnent pas.
- **Bonus.** +1 Aug. Gratuite aux Sorts d'Air et au mot-clef Illusion.

Kiho, Kata et Ancêtres

- **Kiho et Kata.** Un Point de Vide supplémentaire ou +10 au ND d'activation pourrait être demandé.
- **Ancêtres.** Les règles avec les ancêtres ne s'appliquent plus. La présence du Néant coupe le présent (les PJ) avec leur passé (les ancêtres).

La lettre de Mirumoto Hasuke

HonoRable confrère,

Vos exploits en cette période troublée me sont parvenus. Je suis heureux de constater qu'il y a toujours des shugenja capables de traiter de grAves affaires spIrituellEs. Les espRits, lEs ancêtres ou les revenants doivent trouver le repos dans les Royaumes Spirituels qu'EMma-O jugEra pour eux.

Les puissants de ce Monde ne pensent pas tOujours aux conséquences de leurs actes ou des batAlles. Il ne faut pas foRcément lEur en vouloir, ils ne sont pas dans les soucis et les détails du monde. Gérer l'ensemble est parfois bien plus Facile que le cas particulier. Vous le vivez quotidiennement en résolvant les problèmes engendrés par la venue de tant d'esprits en Rokugan. Vous ne pouvez d'aillEurs le faire qu'au cas par cas. Je Le sais bien. J'ai moi-mêmE pu expérimenter dans mes innombrables recherches sur la dynastie Hantei, à quel point chaque Empereur pouvait etre différent.

C'est à ce propos que j'aurais besoin de vos conseils. Je réside au village de par où je pEnse avoir fait une découverte majeure sur quelques détails me laissent encore perplexes. J'aimerais avoir vOs lumières en matières d'ancêtres pour que nous puissIons, éventuellement, présenter ensemble nos découvertes à la prochaine Cour d'Hiver devant l'Empereur . Le plus tôt sera le mieux.

Vous tRouverez le village en remontant la . Il me tarde d'échanger avec vous et avec vos amis.

Mirumoto Hasuke

L'ordre de mission de Tsuruchi Anyo

Tsuruchi Anyo-san,

Nous avons la certitude que Matsu Tacha est une samouraï criminelle. Celle-ci conspire activement contre Rokugan. C'est un agent du Kolat, une héretique de l'Empereur ! Matsu Tacha porte souvent des kimonos aux manches larges. Nous pensons qu'elle a reçu une formation de courtisane bien qu'elle soit aussi une féroce bushi. Elle est attachée à sa grande sœur Matsu Namika, formée à l'École de Berserker Matsu. Namika est soldat à la frontière très disputée de Toshi Rambo entre le Lion et la Grue. Tacha craint pour la vie de sa sœur. Nous ne lui connaissons pas d'autres relations.

Ramenez-la vivante si possible pour qu'elle soit jugée selon la justice qu'elle veut renverser.

Tsuruchi Ichiro

Sort : Pureté du Soleil

Anneau / Maîtrise : Feu 2 (Cristal)
Portée : 1,5 m
Zone d'effet : Une arme ordinaire de samouraï
Durée : 3 Rounds
Augmentations : Durée (+1 Round), une autre arme (+5 Aug.), Portée (+1,5m / 2 Aug.).

Le Kolat développa ce Sort il y a fort longtemps pour lutter contre l'Ombre. Comme ce Sort fait appel à la puissance du Soleil, la conspiration, contraire aux Cieux, craignait d'attirer sur elle le courroux de Dame Amaterasu en l'utilisant. Le Sort fut donc rarement employé.

Mais depuis que le Kolat s'est révélé au grand jour durant la Guerre contre l'Ombre et avec l'ascension de Hida Yakamo comme nouveau soleil en mars 1132, la conspiration n'a plus besoin de se cacher des Cieux.

Ce Sort confère aux armes ordinaires avec le mot-clef Samouraï la propriété cristal et +1g0 à leur VD. *Pureté du Soleil* ne fonctionne pas avec les *nemuranaï* et les armes déjà enchantées par des effets magiques.

Ill. Jean-Baptiste «Arnolfo» Philibert

Que savent les joueurs ?

L'Ombre Rampante et le Kolat

L'Ombre Rampante et le Kolat se sont révélés au grand jour au même moment, lors de la Bataille de la Porte de l'Oubli. Tous deux sont secrets et veulent accaparer Rokugan. L'un pour le réduire à l'état de rien informe et l'autre pour asseoir la soi-disant suprématie de l'Homme sur les Kami.

Si vous jouez pendant la Guerre des Esprits, les PJ ont entendu parler de la Bataille de la Porte de l'Oubli, du Kolat et de l'Ombre Rampante mais n'en connaissent pas forcément les détails. Parmi ceux-ci, citons : les armes de cristal, nommer l'Ombre Rampante et l'organisation en sectes du Kolat.

De toute façon, les attributions spirituelles de la Magistrature de Jade obligent ses membres à pourchasser les menaces surnaturelles et les hérétiques. Les PJ finiront bien apprendre quelques détails de votre choix au cours du scénario avec Matsu Tacha. Au final, moins vos PJ en sauront dès le départ, plus l'angoisse du ***scénario #10*** régnera à votre table… du moins jusqu'à l'arrivée des renforts de Takaoka.

L'ordre de mission

L'ordre de mission d'Anyo est volontairement dénué de toutes dates pour vous permettre de l'adapter à l'époque choisie. Seul le nom de Tsuruchi Ichiro devra être modifié. Tsuruchi Ichiro est le deuxième daimyo de la famille Tsuruchi (1133-1165), après Tsuruchi lui-même, fondateur du Clan de la Guêpe. Il est donc le daimyo en poste pendant la Guerre des Esprits.

Les Chasseurs de primes Tsuruchi se moquent bien de savoir la secte du Kolat à laquelle appartient Tacha. Tacha est une criminelle de par son appartenance au Kolat. Elle doit être jugée comme telle, peu importe sa secte. De plus, le Kolat protège suffisamment bien ses secrets pour que les Chasseurs de primes n'aient même pas conscience des détails de leur organisation.

Matsu Tacha, agent du Kolat

Tacha est une jeune femme, attachée à sa grande sœur Namika. Elle craint pour la vie de sa sœur qui sert à la frontière très disputée de Toshi Ranbo entre le Clan du Lion et celui de la Grue. Le Kolat a donc utilisé ce levier psychologique pour lui assurer qu'il n'arriverait rien à Namika, en échange de quelques petits services. Progressivement, le chantage affectif se fit plus pressant et Tacha comprit vite qu'elle servait des idéaux hérétiques. Elle faillit même dénoncer la cellule dans laquelle elle était mais le responsable fit preuve d'intelligence. Ce dernier lui parla de la Secte de Jade. Le but de cette secte n'était pas de renverser l'Ordre Céleste mais de combattre le Néant. Certes « l'employeur » restait le même mais au moins les idéaux de la Secte de Jade correspondaient davantage à ceux de Rokugan. C'est ainsi que Tacha profita des avantages du Kolat et devint véritablement un de ses agents. Sa sœur n'est au courant de rien et s'estime parfois heureuse d'échapper aux patrouilles dangereuses.

Depuis l'éclatement du Kolat en juillet 1133, Tacha sait qu'elle n'a plus grand-chose à craindre du Kolat. La conspiration est bien trop occupée, comme elle, à fuir la justice pour surveiller ses agents. Tacha espère même profiter de cette panique pour quitter le Kolat. Pour elle, son baroud d'honneur est de récupérer les documents dans le temple oublié (*scénario #10*). Après, elle disparaît.

Si elle est encore en vie dans 30 ans, en octobre 1170, elle indiquera aux deux généraux Scorpion, Bayushi Tsimaru et Bayushi Muhito, l'emplacement du Temple Caché, quartier général du Kolat. Tacha se vengera ainsi de toute la rancune éprouvée contre le Kolat, du temps où les athées de Rokugan la faisaient chanter avec sa sœur.

* = Compétences d'École.

Honneur : 5,0 Statut : 1 Gloire : 1

Face Cachée des Lion Ikoma, Rang 4.

Air : 3 Terre : 3 Feu : 3 Eau : 2 Vide : 4

Force 3 ❑❑❑❑

Initiative : 7g3.

Attaque :

⊙ Katana 10g3 (Simple). Dégâts 7g2.

⊙ Katana (avec -0,3 d'Honneur), (Simple) : 10g5. Dégâts 9g3.

ND d'armure : 25 (+5 armure légère)

Réduction : 3

Blessures :

0-21 (+0) ; 22-27 (+2) ; 28-33 (+7) ; 34-39 (+12) ; 40-45 (+17. Les actions de mouvement passent au cran au-dessus de la normale) ; 46-51 (+371 point de Vide pour agir avec au maximum des Actions Gratuites) ; 52-57 (hors de combat) ; 58+ (mort)

- Comédie 4
- Connaissance : Kolat 3
- Connaissance : Ombre Rampante 5
- Courtisan* 1
- Discrétion (Furtivité)* 6
- Enquête (Fouille, Sens de l'Observation)* 5
- Équitation 2
- Étiquette* 3
- Kenjutsu (Katana)* 7
- Passe-passe* 2
- Sincérité (Tromperie)* 4
- +1g1 aux Jets de Compétence Sociale avec des membres connus du Kolat
- +1g0 contre la Peur et les effets d'Intimidation

Techniques

Rang 1 : Sans contrainte

Par une Action Gratuite, Tacha peut choisir 4 adversaires pour bénéficier contre eux de +1g0 à l'attaque et aux Jets d'Opposition. Le bonus dure jusqu'à la fin de la journée et peut être utilisé 4 fois par jour. Tacha utilise chaque jour cette technique contre les PJ, Soshi Watane, les villageois et les autres créatures de l'Ombre.

Rang 2 : Le Lion ne peut échouer

Voir la variante (les deux bonus sont déjà inclus dans la fiche technique).

Rang 3 : L'âme d'Ikoma

Une fois par Round, Tacha peut dépenser 0,3 d'Honneur par une Action Gratuite afin d'ajouter +2g1 à ses jets d'attaque, de dégâts et d'Opposition lors des Compétences Sociales jusqu'à la fin du Round (Bonus indiqué).

Rang 4 : Les griffes du Lion tranquille

Tacha peut effectuer des attaques d'armes au corps à corps au prix d'Actions Simples au lieu d'Actions Complexes.

Avantages : Savoir Interdit : Kolat (-5), Force de la terre (-2).

Désavantages : Lien de dépendance : sa sœur Namika (+2), Sombre secret : Kolat (+4)

Équipement : armure légère, kimono féminin aux manches larges, daisho, couteau, nécessaires de calligraphie et de voyage, plan d'accès à la cache secrète, un doigt de cristal, un poney rokugani volé à Takaoka, 15 koku.

Variante du Rang 2 de la Face Cachée des Lion Ikoma

La première leçon qu'enseigne l'ancêtre Ikoma est de ne jamais échouer ni de renoncer. Habituée à prendre le déshonneur du Clan sur soi, la Face Cachée reste vertueuse en mettant au premier plan les vertus du Courage et du Devoir envers son Clan. Vous bénéficiez de +1g0 contre la Peur et les effets d'Intimidation. De plus, quand vous dépensez un Point de Vide pour agir au stade Épuisé, vous êtes libre d'agir pendant un Round bien que vous subissiez toujours le malus au ND dû aux Blessures.

L'école de l'Ombre du Lion Ikoma est présentée dans *Empire d'Emeraude*, p.109. J'ai changé le titre de cette école en Face Cachée des Lion Ikoma car je trouve que la traduction littérale ne retranscrivait pas le contexte de l'ancêtre Ikoma. J'ai réécrit la Technique car je la trouvais trop puissante et pas assez originale. À l'origine le Rang 2 donnait +1g0 à toutes les Compétences d'École. La variante ci-dessus est utilisée pour le PNJ Matsu Tacha.

Puissance de Tacha

L'aventure est prévue pour des nouveaux Rang 3. Tacha est pile de Rang 4. L'écart de puissance sera surtout perceptible au niveau des compétences d'attaque et de discrétion. C'est voulu car pour rendre palpitant le combat contre Tacha, mieux vaut la doter de solides capacités. Là où elle est, le Kolat ne peut pas lui venir en aide. Elle est seule pour affronter les PJ qui statistiquement disposeront de plus d'attaques par Tour qu'elle. Le Rang 4 de Tacha implique également le danger que représente l'Ombre Rampante et l'importance de la mission de récupération des documents du Kolat. Si vous trouvez Tacha trop puissante, elle sera seulement une Berserker Matsu de Rang 3 avec les Compétences inspirées du profil ci-contre.

Mannequin de l'Ombre

Le Néant observe depuis toujours les rokugani qui pleurent, braillent, se réconcilient, sourient ou se disputent. De toutes les émotions humaines, il n'en connaît que trois liées à sa propre existence : Peur, Désir et Regrets. Ces puissants leviers lui permettent d'agir à travers les rokugani, en leur promettant monts et merveilles, au détriment de leur identité. Pourtant, si le Néant pouvait connaître d'autres émotions, il détiendrait un pouvoir plus grand encore pour soumettre les rokugani.

Le Mannequin de l'Ombre cherche à connaître toute la palette des émotions humaines. Étant une créature du Néant, il sera toujours imparfait et incapable de comprendre les émotions humaines autres que la peur, le désir et les regrets. Son but est perpétuellement voué à l'échec. Même avec des millénaires d'études, le Mannequin de l'Ombre ne pourra jamais obtenir plus qu'un pâle simulacre des émotions humaines. Il se sert de ce simulacre pour affaiblir les humains lors de ses confrontations avec eux

Air : 4 Terre : 2 Feu : 3 Eau : 3

Initiative : 4g3.
Attaque :
- Griffes 4g3 (Complexe). Dégâts : 3g2.
- Arme 4g3 (Complexe). Dégâts : selon l'arme.
  1g0 si le combat a lieu dans la pénombre ou les ténèbres

ND d'armure : 25
Réduction : 5 (0 contre le Cristal)

Blessures :
45 (mort).

- Connaissance : Rokugan 2
- Enquête 1
- Sincérité (Tromperie) 2

Capacités Spéciales
- **Peur 2** (sous sa forme de serviteur de l'Ombre)
- **Vivacité** 1
- **Cohésion des ombres :** un serviteur de l'Ombre Rampante ne souffre d'aucune douleur et ne tient pas compte des malus de Blessures. Il continue à agir à plein potentiel jusqu'à ce qu'il soit tué.
- **Invulnérabilité mineure :** un serviteur mineur subit la moitié des dégâts (arrondi à l'inférieur) des armes qui ne sont pas de cristal, des Sorts autres que ceux du Vide et des effets qui ne sont pas conçus spécifiquement pour atteindre le Néant et ses serviteurs. Les armes de cristal et les Sorts de Vide agissent normalement.
- **Résistance mentale :** un Mannequin de l'Ombre est immunisé à tous les effets de Peur et à tous les sorts qui créent des illusions ou influencent l'esprit.
- **Émotions du Néant :** si le Mannequin de l'Ombre réussit son attaque, il peut rappeler à la cible ses peurs, ses désirs et ses regrets. La victime doit réussir un Jet d'Opposition de Vide contre l'Air du Mannequin. Si raté, elle est Hébétée jusqu'à l'étape de Réaction du Round suivant.
- **Émotion de Rokugan :** par une Action Gratuite et après avoir subi des dégâts, le Mannequin transmet la douleur du coup à un rokugani dans un rayon de 9 m. Ce dernier doit effectuer un Jet d'Opposition de Terre contre l'Air du Mannequin. Si raté, tous ses ND aux jets augmentent de +5. Cette technique ne fonctionne que sur les rokugani.
- **Pouvoirs de l'Ombre :** un Mannequin de l'Ombre possède tous les pouvoirs et les pénalités du Rang d'Ombre 1. Il peut se transformer un peu pour prendre l'apparence d'une personne générique, comme un serviteur, un eta, un bushi mineur ou équivalent pour une Action Complexe. Cette capacité n'est pas suffisante pour devenir la copie convaincante d'un individu connu. Le contact avec le cristal ou avec la lumière traversant un cristal permet de révéler sa véritable forme. S'il attaque, sa forme naturelle est aussitôt révélée.
- **Rang d'Ombre 1 :** Vision de l'Ombre. Le Mannequin de l'Ombre voit dans les ténèbres comme s'il était en plein jour. Par une Action Simple, il peut fouiller les ombres autour de lui pour trouver toute personne utilisant la Discrétion pour se dissimuler. Quand il effectue le test approprié pour localiser une cible cachée (généralement un Jet d'Opposition Enquête / Perception contre Discrétion / Agilité de la cible), il gagne deux Augmentations Gratuites.
  De plus, le Mannequin gagne +1g0 à tous les tests de combat effectués dans une zone plongée dans les ombres ou l'obscurité.
- **Pénalités :** tous les tests d'opposition pour résister aux compétences, effets et manœuvres de combat de l'Ombre Rampante ou de ses serviteurs ont un ND de +5.

Livre du Vide

Ill. Gwenaelle Soullard

Mener une campagne ?

Ce chapitre part du principe que le MJ a déjà lu l'intégralité des scénarios. Il s'adresse à des MJ expérimentés sur L5A.

Durée

Une campagne est une entreprise dont les efforts à fournir sont souvent sous-estimés. Une campagne demande aux MJ comme aux PJ un lourd investissement en disponibilité et en implication de jeu. Si au début, toutes les personnes sont motivées, il arrive souvent que dès la troisième partie, la table n'arrive plus à se regrouper. Dans le meilleur des cas, la campagne est suspendue pour un temps. Dans le pire des cas, elle est arrêtée. Dans les deux cas, elle laisse un goût d'inachevé. Si un jour elle reprend, les souvenirs des aventures passées risquent de faire défaut, la cohérence de la campagne devra être rétablie et l'ambiance réinstallée.

De ce constat régulier est née la feuille de route d'Esprit de Famille. Chaque scénario doit être jouable en une seule partie, avec au moins un Clan et une thématique différente, le tout autour d'un thème général. Les aléas de la création étant ce qu'ils sont, certaines parties demanderont deux à trois séances de jeu. A raison d'une partie de 7h toutes les trois semaines, il faudra compter environ un an pour terminer Esprit de Famille.

Relier les aventures

L'avantage d'une structure en aventures indépendantes est d'avoir une grande souplesse pour jouer, afin de s'adapter aux disponibilités du MJ et des PJ. Chaque aventure possède une réelle conclusion. MJ comme PJ ne sont donc pas dans l'obligation de se réunir de nouveau pour comprendre les tenants et les aboutissants des aventures passées (comme lors d'une campagne). Si la table s'arrête, il n'y aura pas cette désagréable impression d'inachevé. L'inconvénient de cette méthode est de ne pas avoir de liens suffisamment solides entre les parties pour constituer une campagne clefs en main.

Néanmoins, au prix de quelques efforts d'adaptation, Esprit de Famille peut devenir une campagne à part entière. Cette possibilité était prévue dans sa feuille de route. Une thématique identique pour aborder les esprits et les convenances sociales, la présence éventuelle d'un grand méchant, l'ordre des scénarios pour faire monter en puissance les PJ et enfin un fil rouge directeur entre les scénarios font d' Esprit de Famille une campagne potentielle.

Une thématique identique

Tous les scénarios tournent autour des esprits, des coutumes familiales et de la spiritualité de Rokugan. Les trois premiers scénarios familiariseront les PJ avec ces domaines. Dans le quatrième scénario, les PJ se perdront dans les montagnes Seikitsu et seront comme isolés de l'Empire. Pendant ce temps, leur bonne réputation parviendra aux oreilles de divers daimyo. À partir du cinquième scénario, leur expertise en matière d'esprits, au sens propre comme au figuré, sera très recherchée ! Ce prétexte idéal motivera les PJ lors des aventures.

Les PJ vont bien souvent affronter des créatures surnaturelles et se heurter aux convenances sociales et familiales. Si les premières peuvent être résolues par des Jets de Compétence, les deuxièmes demanderont bien plus d'efforts d'interprétation pour apaiser les tensions. Les questions d'éthique et de morale tarauderont les PJ pour les obliger à discerner le meilleur choix à faire, ou en tout cas à être prêts à assumer les conséquences de leurs actes.

Faut-il un grand méchant ?

Esprit de Famille ne s'articule pas autour d'un grand méchant qui se révélerait progressivement pendant les parties. Au contraire, le recueil présente le chaos dans Rokugan dû à la présence d'esprits éparses agissant plus ou moins à leur guise.

Néanmoins, pour les tables qui préféreraient mettre en scène des grands méchants, le MJ trouvera ci-dessous les deux plus susceptibles de s'opposer aux PJ.

Esprits rebelles et Hantei XVI

Un large choix d'ennemis connus et inédits est mis en scène au fil des aventures. Tous ont des raisons différentes de s'accrocher à Ningen-do. Parfois pour le meilleur, parfois pour le pire. Les PJ doivent comprendre pourquoi l'esprit reste à Ningen-do et trouver avec lui une solution pour qu'il rejoigne Meido, le Royaume de l'Attente. Leur connaissance des Royaumes Spirituels leur servira au cours des aventures. Par exemple, si pendant le ***scénario #1*** ils découvrent les Tsuno, durant le ***scénario #6*** cette inconnue ne sera plus. Pour créer la surprise, le ***scénario #6*** peut inclure un Déchireur d'âme, permettant aux PJ d'approfondir leur connaissance du Royaume du Massacre.

À l'image des Tsuno, les esprits des s***cénarios #2, #5*** et ***#6***, ne sont pas ouverts au dialogue, contrairement à ceux des ***scénarios #4*** (les défunts soldats Lion) et ***#8*** (Fureheshu Torame si les PJ réussissent à lui parler). En fait, chaque esprit rebelle reste suffisamment autonome pour ne pas se mettre sous la coupe d'un esprit plus puissant que lui.

Ill. Camille Simonnet

C'est pourquoi l'ensemble des aventures ne tourne pas autour d'un seul grand méchant à vaincre dans un final épique pour sauver Rokugan. Même si vous jouez pendant la Guerre des Esprits, le tyran Hantei XVI a une place d'ennemi dangereux et important, mais pas encore d'ennemi à abattre. Pour lui donner plus d'ampleur, partez du principe qu'il a attisé la colère de Moto Sunto durant le ***scénario #2***, a embauché les Tsuno pour attaquer le Donjon Vigilant durant le ***scénario #6***, a convaincu Otomo Raigo de se dresser contre Kaiu Ganesa durant le ***scénario #8*** et a poussé Otomo Iwo à faire chanter l'Impératrice Kaede durant le ***scénario #10.*** Avec la revendication de ces méfaits, le grand méchant sort de l'ombre et devient finalement l'ennemi à abattre… dans une suite de votre cru.

Le Clan du Phénix

L'autre grand méchant potentiel serait le Clan du Phénix. Après cinq siècles de domination complète sur les affaires spirituelles et magiques, voilà que la Magistrature de Jade entre en concurrence directe et remet en cause son autorité.

Le Clan du Phénix sera un adversaire beaucoup plus classique que Hantei XVI. Même si les esprits des aventures agissent comme prévu (neutre, amis ou ennemis), le Clan du Phénix pourra toujours dire qu'il aurait mieux agi que les PJ. Il reprendra chacune des décisions mitigées des PJ pour discréditer ces derniers et faire valoir son expérience millénaire.

Les scénarios #3, #6 et ***#9*** seront les points-clefs de la campagne pour éprouver les PJ face au Clan du Phénix. Leurs actions à la Cour auront en réalité beaucoup plus d'importantes que la résolution des dilemmes posés par les aventures. Les PJ pourront même prouver leur compétence en reliant l'histoire de Rokugan à celle des esprits grâce au ***scénario #8***.

Mais il leur faudra dévoiler l'existence du discret Fureheshu Torame. Le faire ne sera-t-il pas contraire au respect que les PJ doivent montrer vis-à-vis des esprits ? Comme pour le ***scénario #5*** devant le *chui* Lion, tout n'est qu'une question de présentation.

L'ordre des scénarios

L'ordre des scénarios est conçu pour prendre en compte les aspects inhérents à une campagne de jeu de rôle. Les PJ sont au premier plan de la scène et valorisés grâce à leurs actions héroïques.

En termes d'exploration, les PJ seront entraînés dans un grand circuit touristique à travers Rokugan. Ils commencent par le nord-ouest, traversent tout Rokugan jusqu'au sud-est, avant le grand final à la Cour Impériale elle-même ! (***scénario #9***). Ces passages dans différents lieux de Rokugan sont l'occasion pour les PJ d'utiliser ou de découvrir la richesse de L5A. Chaque scénario se concentre sur l'une des facettes typiques d'un ou de plusieurs Clans. Après ce tour d'horizon de Rokugan, les PJ sont jetés dans le grand bain. L'emplacement du dixième scénario contre le Néant est laissé à votre appréciation. La ville de Takaoka, qui sert de cadre au dixième scénario, est parfaitement adaptable pour n'importe quel climat tempéré de Rokugan.

Au niveau technique, l'opposition des ennemis va de pair avec l'évolution de puissance des PJ. Chaque fin de scénario donne entre 3 à 4 Points d'Expérience. Les PJ commencent au Rang 2 et à la fin du huitième scénario, ils devraient passer au Rang 3. Cette promotion est l'occasion pour eux d'acquérir les nouvelles règles découvertes pendant les scénarios (Voies, Sorts, etc.), s'ils remplissent les conditions. Les PJ deviennent les pionniers de ces capacités inédites, capables de surprendre leurs adversaires et d'émerveiller ou d'attiser les convoitises de Rokugan. Les deux derniers scénarios sont adaptés pour des Rangs 3.

En termes d'équipement, les PJ se doteront progressivement d'équipements inédits (objets, *nemuranaïs*, etc.). Ils peuvent récupérer quatre objets uniques et puissants grâce à de nobles actions. L'Empereur offre au ***scénario #9*** un équipement au choix. Chaque PJ peut donc obtenir un objet qui lui est propre et qui le caractérise. D'autres équipements de moindre importance agrémenteront la panoplie des PJ. Chaque équipement trouvera son utilité dans l'ensemble des scénarios.

Au niveau hiérarchique, l'implication des PJ dans la Magistrature de Jade leur vaut progressivement la reconnaissance de leurs pairs. Le Magistrat de Jade Kuni Kaze Ji (***scénario #1***), puis le Champion de Jade Kuni Utagu (***scénario #6***) et enfin l'Empereur Toturi Ier en personne (***scénario #9***) les récompensent ! Si le PJ jure loyauté à la Magistrature de Jade, il peut faire carrière dans cette prestigieuse institution. Le PJ, au début *yoriki* de Jade, peut devenir karo de Jade et caresser à la fin le statut de Magistrat de Jade (4,5. *Ldb*, p.95). Cette augmentation de Statut de +3 est prévue pour les ***scénarios #1, #6 et #9***. Elle n'est pas qu'une simple augmentation de chiffre sur la feuille de personnage. Elle est la résultante du mérite héroïque des PJ et du prestige redoré de la Magistrature de Jade. Si un PJ a choisi à la création les Avantages Alliance Impériale (*Ldb*, p.146) ou Statut Social (*Ldb*, p.154), il finit théoriquement Esprit de Famille avec un Statut de 5,5. Le statut de Magistrat de Jade est au minimum de 4,5. Vous êtes libre de lui accorder le titre, sachant qu'il n'y a rien d'automatique entre un chiffre sur une feuille de personnage et la reconnaissance officielle de ce chiffre dans le jeu.

Au niveau sociétal, les scénarios posent très souvent des questions morales et des dilemmes sociaux aux PJ. Le pour et le contre devront être débattus car dans bien des cas, s'attirer les faveurs de l'un est déclencher les foudres de l'autre. La première réelle entrée des PJ dans la sphère politique intervient à la fin du ***scénario #6***. Les PJ y subissent les hypocrisies et les contradictions des courtisans. Dans le même temps, leur défense du Donjon Vigilant et leur promotion de karo de Jade leur ouvrent les portes de la Cour d'Hiver de Yoritomo Tisaru (***scénario #7***).

Au niveau relationnel, les faveurs obtenues à la fin de chaque partie constituent le levier idéal pour relier les aventures entre elles. Les scénarios font référence à des PNJ déjà rencontrés, des événements vécus ou des rumeurs entendues. Le détail de ces éléments est abordé ci-après. La réapparition de l'ensemble de ces éléments au cours des aventures donnera vie à votre campagne. Quand le monde bouge autour des PJ et que les PJ tournent avec lui, les parties s'enrichissent pour une meilleure immersion.

Ill. Chantalle Grummet

#1 Blaireau Moine :
Le repos des morts

Campagne Esprit de Famille

Le ***scénario #1*** introduit doucement la table aux thématiques d'Esprit de Famille et de L5A. Il s'adresse à des MJ et des PJ débutants grâce à son niveau facile. En effet, les PJ n'ont qu'à suivre les esprits pour comprendre les perturbations magiques et découvrir le tombeau de Ryoshun. Si les PJ ratent leurs actions, ils n'auront pas à craindre de conséquences néfastes puisqu'ils sont dans un coin reculé de Rokugan et interagissent avec un Clan Mineur oublié.

Les PJ n'ont pas besoin de connaître par cœur les subtilités de l'étiquette vu que le Clan du Blaireau ne s'en formalisera pas. Ce dernier est asocial, pragmatique et fait preuve d'une franchise brute de décoffrage dénuée de méchancetés. Ces aspects autorisent les joueurs à interpréter librement leurs personnages sans avoir peur d'insulter les PNJ importants. Les dialogues avec le Clan du Blaireau sont les moments idéaux pour montrer aux PJ la manière correcte de se comporter en société.

Les PJ sont confrontés aux problèmes du Bushido lors de leur découverte du trafic illégal du fils du Champion du Clan du Blaireau avec les gaijins. Le score d'Honneur d'un PJ dicte sa conduite face à la situation. Considérez qu'à partir de 6,0 en Honneur, un PJ perdra beaucoup d'Honneur s'il n'attaque pas les *gaïjins*. Avec 7,0 d'Honneur, le PJ doit attaquer les gaijins. S'il le fait, il subira par la suite les foudres du Clan du Blaireau pour avoir osé interférer sans autorité dans ses affaires. Pour rappel, les PJ appartiennent à la Magistrature de Jade, chargés de découvrir ce qu'il advint des esprits. Ils ne sont pas mandatés par la Magistrature d'Émeraude, chargés d'exposer les dessous d'un trafic de *gaïjins*. Les PJ apprennent les limitations juridiques de leurs domaines d'action face aux tolérances du Bushido.

Lorsqu'ils suivent la procession des esprits menant à la tombe de Ryoshun, les PJ voient deux esprits refluer vers Rokugan. Il s'agit d'un esprit Licorne et d'un esprit Dragon. Les deux esprits sont âgés et, comme le reste des esprits, ils flottent mollement et ne répondent pas. Ce sont les grands-pères du scénario suivant (***#2***), respectivement Moto Sunto et Mirumoto Tosha. Pour l'instant, les PJ n'en connaissent aucun. Ils feraient bien de s'occuper d'abord des centaines d'esprits qui affluent plutôt que de deux cas isolés. De plus, au sortir des canyons tortueux du Clan du Blaireau, le flux de Meido n'est plus perturbé par les Tsuno. Les deux grands-pères redeviennent invisibles, rendant impossible leur pistage.

À la fin du scénario, Le Magistrat de Jade Kuni Kaze Ji promeut les PJ (+1 en Statut). Il le fait en présence de Miya Cho pour éviter toute contestation future. Miya Cho fait la connaissance des PJ. Avoir à sa cour les découvreurs de la tombe de Ryohun est du plus bel effet. Miya Cho invite les PJ à sa prochaine Cour d'Hiver. Ce sera le début du scénario #2.

Campagne personnelle

Éveil spirituel. Le but de cette campagne sera d'aider à l'éveil spirituel du Clan du Blaireau. Il ne s'agira pas de changer les traditions de ce Clan très terre à terre mais de lui faire comprendre que ne voir que la seule réussite personnelle aboutit à se couper des kami et des Fortunes. L'histoire du Clan du Blaireau l'illustre très bien : il est isolé, oublié de Rokugan et à deux reprises il a failli disparaître dans l'indifférence générale. Vouloir que le Clan prête attention aux affaires spirituelles sera d'abord considéré comme une idée saugrenue voire une insulte.

Mais si un PJ moine ou Blaireau persiste, un corbeau arc-en-ciel se posera alors sur son épaule à la fin du ***scénario #1***. Le corvus aidera le PJ dans la tâche ô combien ardue de changer le clan à propos de ses mœurs matérielles. Arrivé au Rang 3, le PJ acquerra la Voie Alternative de Garde mortuaire Ichiro. À terme, il deviendra probablement le quatrième héros de son Clan, après le fondateur du Clan et ceux des deux familles vassales.

Le Clan du Blaireau à la Cour. Le but de cette campagne sera d'aider le Clan du Blaireau à faire face à leur entrée sur la scène politique de Rokugan. Les Clans apportent leur soutien au Clan du Blaireau mais veulent une part du prestige dans l'entretien de la tombe de Ryoshun. Le Clan du Blaireau se retrouve mêlé à l'hypocrisie des courtisans (comment un Clan Mineur peut-il être chargé d'un Kami Majeur ?), aux chantages (souhaitez-vous voir votre trafic avec les *gaïjins* révélé au grand jour ?) et aux tentations (du riz et des mariages entre nos Clans si vous nous laissez la tombe). La sagesse s'efface au profit de la gloire personnelle, familiale ou clanique. À terme, le conflit pourra même déboucher sur une guerre ouverte pour obtenir la primauté de la tombe du Dixième Kami. Les Gardes mortuaires Ichiro pourront alors se révéler être un atout précieux pour le Clan du Blaireau. Ce sera probablement les seuls capables de faire preuve de discernement pour conserver la pureté du lieu sacré et s'associer avec des samouraïs authentiques dans leur démarche spirituelle.

L'architecte de la tombe. Le but de cette campagne sera d'identifier l'empereur qui a ordonné la construction de la tombe de Ryoshun. Dans le scénario, la plaque commémorative aura une indication supplémentaire après « Hantei ». Ce rajout fait le lien avec ce que l'on sait des débuts flous de l'Empire. Des théories avancent que Hantei lui-même aurait construit le temple de Ryoshun pendant qu'il parcourait Rokugan avant de devenir Empereur. D'autres pensent que le père de Hantei II (Hantei Genji) aurait transmis à son fils l'emplacement de la tombe de Ryoshun (voir l'encart de *Secrets of the Empire*, p.22). À noter que Hantei IV inaugura rétroactivement la numérotation des Empereurs.

Gardiens du Vide. Le scénario place les PJ comme les découvreurs de la tombe de Ryoshun. Si vous prolongez cette aventure jusqu'en 1166, il vous faudra adapter certains discours et prendre en compte les éléments connus et inconnus (voir *Chronologie officielle* ci-après). Si donc vous jouez pendant la Guerre des Esprits(1132-1150), la tombe de Ryoshun n'est pas connue. De fait, les PJ deviennent les découvreurs de cette tombe sacrée. Une campagne entière s'articulera sur l'utilisation que vont faire les PJ de leur fabuleuse découverte. Un PJ shugenja peut même devenir le Gardien du Vide, à la place du PNJ officiel Asahina Hira. Si les PJ ont raflé cette découverte 30 ans plus tôt, Hira pourra être soit un avatar du Vide, au service du PJ Gardien du Vide, soit un adversaire jaloux de leur statut. Si vous placez ce scénario en 1166, votre campagne peut facilement déborder sur l'époque de la Guerre du Destructeur (1168 - août 1173. *Voir Imperial Histories 2*).

Trouver les portails. Le tombeau de Ryoshun aspire les âmes environnantes. Au vu de la géographie locale, il s'agit surtout des âmes Licorne et Dragon. Par déduction, d'autres portails vers Meido existent à Rokugan pour aspirer les âmes des autres Clans. Où sont-ils ?

Ce type de campagne enverra les PJ à la découverte des routes spirituelles de Rokugan, au pistage des courants magiques et à la rencontre des Kitsu, voir les sodan-senzo. Peut-être même rencontreront-ils le sodan-senzo présenté dans le scénario #5. La connaissance de l'emplacement des portails spirituels attisera sur les PJ la convoitise et la suspicion de tous les Clans, comme pour le ***scénario #1*** avec le Clan du Blaireau. Entre reconnaissance sociale et confidentialité envers les âmes ou les esprits, les PJ devront se défendre contre les opportunistes et les manipulateurs à la Cour.

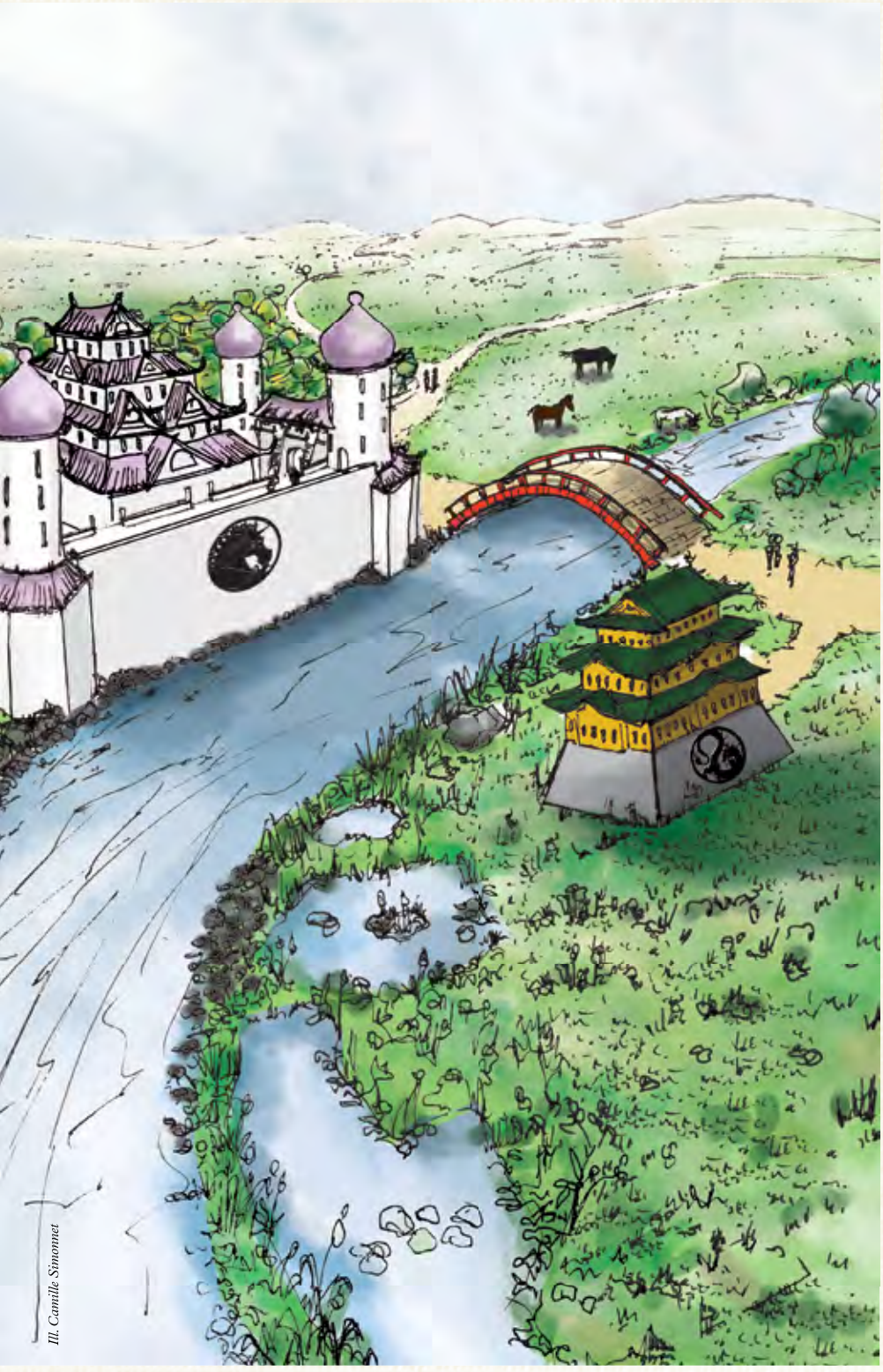
Chronologie officielle

Ce scénario est rédigé pour une prise en main immédiate à l'époque de la Guerre des Esprits, précédant d'une trentaine d'années la chronologie officielle de Rokugan. Les PJ deviennent donc les premiers explorateurs de la tombe de Ryoshun, se substituant au PNJ officiel Asahina Hira.

Vous trouverez ci-dessous les deux dates importantes pour adapter ce scénario à votre propre campagne.

1132 : Le Dixième Kami Ryoshun se fait connaître de Rokugan lors de la Bataille de la Porte de l'Oubli, soit juste avant la Guerre des Esprits (1132-1150). Il habite Meido et son rôle est très similaire à celui d'Emma-O. Il guide les âmes des défunts dans leur cycle de réincarnation. Les sphères spirituelles de Rokugan sont en grande discussion pour savoir comment vénérer le Dixième Kami. Jusqu'à présent, tous pensaient que le Dixième Kami était une expression pour désigner l'humanité. Or, il désigne réellement un Kami, Ryoshun.

1166 : La tombe de Ryoshun est découverte par le shugenja Asahina Hira. Hira révèle à Rokugan le véritable but oublié du Clan du Blaireau (prendre soin de la tombe de Ryoshun). Il redonne au Clan du Blaireau son statut de Clan Mineur et il devient le Gardien du Vide.



Ill. Camille Simonnet

#2 Licorne - Dragon

La pureté de l'âme

Campagne Esprit de Famille

La scène d'ouverture du ***scénario #2*** est la fin d'une Cour d'Hiver durant laquelle les PJ sont témoins des conflits entre PNJ. À moins d'une grave erreur de leur part, les PJ n'ont rien à craindre des affres des puissants. Ils ne sont aucunement visés par les attaques de Moto Bashu et la Famille Miya est la plus amicale des Familles Impériales. Le cadre est idéal pour découvrir les dangers d'une Cour d'Hiver. Cette expérience leur servira quand ils seront au cœur des intérêts politiques de la fin du ***scénario #6*** ou quand ils deviendront les acteurs d'une Cour d'Hiver lors du ***scénario #7***. Pendant le ***scénario #2***, ils rencontrent également Usagi Mineko, qu'ils recroiseront lors du ***scénario #8***.

Si placer la fin d'une Cour d'Hiver est trop contraignant, changer le contexte pour le festival de votre choix. La déclaration de guerre de Moto Bashu peut se faire dans n'importe quelle cadre politique d'importance et, obligatoirement en terrain neutre et complice. Les déclarations de guerre doivent respecter un protocole précis pour être honorables et légales. En effet, l'initiateur d'une guerre doit la déclarer en territoire neutre (la Cour d'Hiver de Miya Cho), en expliquer les motifs (l'insulte du *hatamoto* Dragon envers les ancêtres Licorne) et intimider l'autre (paysans aux kimonos verts et or, deux kaisha et une victoire rapide des Licorne).

La principale difficulté de ce scénario réside dans la motivation des PJ. Pour des PJ débutants ou en marge du Bushido, être conforme à ce code moral paraîtra bien superficiel ou superflu. Pourtant, le Bushido est l'un des piliers du jeu de rôle des Cinq Anneaux et passer à côté revient à passer à côté du jeu. Pour un PJ en dehors du Bushido, c'est l'occasion

soit de se racheter une conduite, soit d'observer d'un air désabusé les absurdités d'un code auquel il n'adhère pas.

Le ***scénario #2*** teste les PJ sur les Vertus du Bushido. Vous trouverez ci-dessous la liste des scènes plus particulièrement associées aux Vertus du Bushido :

- L'Honneur et la Compassion, en accordant son aide à Mirumoto Gasuke, puisque Gasuke est un parangon du Bushido.
- Compassion, avec la Fortune.
- Courage, pour les scènes de bataille.
- Courtoisie, pour les scènes diplomatiques, même si ces dernières sont vouées à l'échec.
- Devoir, envers la Magistrature de Jade pour apaiser les deux ancêtres. Cet aspect ne peut se comprendre qu'à la fin de la partie.
- Sincérité et Honnêteté, tout au long de la Cour d'Hiver et les actes des PJ pour résoudre définitivement le conflit.

À la fin de la partie, à la place du laissez-passer délivré par Moto Shagaï et Mirumoto Gasuke, les PJ reçoivent des invitations pour l'INPI. Ces documents sont des tickets d'entrée pour le ***scénario #3***.

L'un des deux gouverneurs provinciaux peut aussi demander aux PJ de protéger la création de son shugenja. Il se sera fait voler son Sort, nouvellement validé lors du concours de l'INPI. Une enquête est ouverte auprès d'Asako Ako mais les résultats tardent à arriver. Si les PJ confondent les fraudeurs Rosunage et Topun durant le ***scénario #3***, vous devrez prévoir les récompenses dès le ***scénario #2***. Par exemple, à la place des faveurs de Shagaï ou de Gasuke, qui reste du donnant-donnant, il se peut même qu'une amitié naisse entre les gouverneurs et les PJ.

Campagne personnelle

À jouer en dernier. L'objectif du ***scénario #2*** n'est pas de faire jouer une Cour d'Hiver. Les échanges avec les PNJ sont volontairement restreints et rapides. Si au contraire, vous souhaitez faire découvrir à vos PJ la personnalité et les secrets des PNJ, le ***scénario #2*** deviendra votre scénario final de campagne. Vous devrez peut-être rédiger les scénarios précédents en donnant la possibilité à vos PJ de découvrir la véritable raison de la présence de Moto Bashu. Que feront vos PJ s'ils apprennent la complicité de Miya Cho dans la déclaration de guerre de Moto Bashu ? Resteront-ils spectateurs ? Agiront-ils de concert avec Mirumoto Gasuke pour contrer l'offensive Licorne ?

En fonction de la liberté d'action que vous donnerez à vos PJ pour agir avec la déclaration de guerre, le ***scénario #2*** n'aura peut-être plus lieu d'être. Seules quelques scènes vous serviront comme suite pour vos aventures et les autres serviront de cadre pour conserver une ligne directrice cohérente.

Gaïjin. Après la négociation de paix entre Shagaï et Gasuke, le *gunso* Moto Hasu renvoie son adjoint teigneux Moto Radume. Celui-ci n'apprécie pas du tout d'être évincé et se venge. Il remplace le Tambour de l'Eau des PJ par le wakizashi de Hasu et garde le Tambour de l'Eau. Il informe Gasuke que les PJ ont jeté le *nemuranaï*, préférant le wakizashi d'un *gunso*. Radume sème les graines de la discorde pendant qu'il revend le *nemuranaï* au prix fort à des *gaïjins*. Si les PJ ont gardé un bon contact avec le Clan du Blaireau, le Fils du Champion peut les aider. Ce dernier s'y connaît en commerce avec les *gaïjins*.

#3 Phénix : Voler de ses propres ailes

Campagne Esprit de Famille

Le ***scénario #3*** est le dernier des scénarios du nord de l'Empire. Le tour d'horizon de Rokugan peut dorénavant continuer où les PJ le veulent. Du fait de la proximité des Clans du Lion, de la Grue et du Scorpion, il n'y a pas de Clan plus indiqué qu'un autre pour la poursuite de leurs aventures. Les PJ peuvent même prendre le bateau pour rallier le Clan de la Mante (***scénario #7***). Dans ce cas, il vous faudra rehausser le Statut des PJ (de 2 à 3) pour être acceptés à la Cour d'Hiver de Yoritomo Tisaru (dont le statut est 5). Normalement, les PJ passent Statut 3 à la fin du ***scénario #6***.

Ill. Ortega Perez «Shoujiko» Leyre

Campagne personnelle

Délégation de la Garantie d'une Civilité Correcte et Respectueuse envers les Fortunes (DGCCRF). Le ***scénario #3*** présente des pistes qui vont droit à l'essentiel afin de tenir en 7 h de jeu. Pourtant, un MJ peut le rattacher à ses propres parties ou s'en servir comme nouveau point de départ.

En premier lieu, il est aisé de modifier les noms de famille du créateur de Sort (Isawa Hasori), du mécène (Shiba Sakori) ou du Magistrat de Clan (Shiba Danobo). Renommer ces PNJ ne changera pas l'histoire et pourra mieux s'intégrer à la vôtre.

En deuxième lieu, la liste des clients est parfaite pour proposer de nouvelles options à vos PJ. Grâce à elle, vos PJ détiennent à la fois un moyen de pression sur les clients (qu'adviendrait-il pour les clients réguliers si les PJ leur révélaient financer un réseau de fraude magique ?) et ajoute autant de pistes à explorer que de noms inscrits. Le mieux serait que vous fabriquiez votre propre liste et la donniez à vos PJ. Attendez-vous alors à ce que vos PJ explorent toutes les pistes de cette liste.

En troisième lieu, remplacez la fin. Isawa Topun entend parler du cambriolage de la Magistrature. Il abandonne Rosunage et sauve sa peau. Il n'a plus ni argent ni Sort à échanger. Il va donc utiliser ce qu'il sait : ses propres Sorts et sa passion pour les meubles d'antiquités. Il sera embauché comme ébéniste, dont le bois proviendra de la mystérieuse forêt Isawa. Une fois cette aventure finie, les PJ devront

retrouver la trace d'Isawa Topun pour clore définitivement cette histoire. Ils entendront alors un nouveau nom : Asako Katori. Celui-ci serait lié à un marché noir pour la vente du précieux bois d'Isawa Mori.

Concurrence magique. L'INPI est une organisation aussi vaste que la Magistrature d'Émeraude. Pendant cinq siècles, elle se substitua à la Magistrature de Jade de manière informelle. Elle entassa des quantités colossales d'informations… et pas seulement au sujet de la magie. Une vaste machinerie comme elle emploie des milliers de samouraïs, protège ses secrets et jalouse son propre pouvoir. La Magistrature de Jade est un bébé par rapport à l'INPI.

Mais contrairement à l'INPI, la Magistrature de Jade possède un statut officiel largement supérieur au sien.

Une campagne entière s'articulera autour de ces deux institutions magiques, se livrant une guerre ouverte ou discrète pour le contrôle de la magie dans Rokugan. Le Clan du Phénix s'imposera comme un adversaire de poids. D'habitude pacifique, il se peut même qu'il devienne hargneux puisque les PJ touchent à la magie, son domaine de prédilection. Les PJ pourront même retourner leur veste et rejoindre les rangs de l'INPI.

Ill. Jean-Baptiste «Arnolfo» Philibert

#4 Lion - Faucon :

Les halos de la vallée

Campagne Esprit de Famille

Le ***scénario #4*** a pour thématiques centrales l'héroïsme, le Bushido, l'histoire du Clan du Faucon et les esprits. Les combats sont réguliers et variés (escarmouches et combat de masse). La partie enquête est légère car les PJ obtiennent progressivement les informations avec le rituel de Toritaka Shine ou les recherches aux archives. L'objectif est de donner du temps aux joueurs pour réfléchir à la manière d'utiliser le rapport du *doshin* Areko.

Lors de la rencontre avec Toritaka Shine, le MJ doit veiller à ce qu'un ton presque confidentiel soit employé. Les PJ ont accès à un rituel secret et puissant de l'ancien Clan Mineur du Faucon. Toritaka Shine est compétent et sert au MJ pour orienter son histoire, présenter les secrets du Clan du Faucon et montrer aux PJ la fine frontière entre Ningen-do et les Royaumes Spirituels. Le MJ doit poser l'ambiance en décrivant des bougies à la flamme verte, de la poudre de jade tracée dans un diagramme magique et des syllabes inintelligibles. La Magistrature de Jade accède ainsi à un niveau de connaissance supplémentaire (Connaissance : Royaumes Spirituels).

La plupart du temps, la question du Bushido est abordée à travers les vertus de la Courtoisie et du Courage. La première se retrouve surtout dans les scénarios de Cour d'Hiver avec les risques de faute d'étiquette et les joutes diplomatiques. La deuxième se rencontre dans toutes les scènes de combat. Il est en revanche plus rare d'aborder directement le Bushido à travers la Vertu de l'Honneur. C'est justement ce que met en valeur le ***scénario #4*** avec les interrogations sur la légitimité du rapport du *doshin* Areko. Des joueurs débutants auront du mal à en saisir la portée, là où des joueurs confirmés apprécieront de débattre sur l'honneur du samouraï. Le MJ devra donc guider les réflexions pour que tous les joueurs se sentent impliqués dans l'aventure. Le rapport est le point-clef du scénario. Il confronte directement les PJ à leur conception du Bushido. Que faire face à ce rapport, ne connaissant pas la vérité sur ce qu'il est advenu d'Akodo Tatori ? Que dire au *chui* Lion ? Entre une vérité à déclarer (Vertu de l'Honnêteté) et une aide à fournir aux esprits Lion (Vertu du Devoir), où se trouve l'honneur du samouraï ?

Les ***scénarios #4*** et ***#8*** sont les plus modulables de tous. Le ***scénario #4*** a l'avantage de posséder une accroche générique à tous les Clans : un samouraï s'est perdu dans les montagnes Seikitsu et les PJ doivent le retrouver. Ce samouraï se sera lié d'amitié avec les soldats Lion et ne repartira en Meido qu'avec eux. N'importe quelle Cour à laquelle ils auront assisté (comme celle du ***scénario #2***), les PJ feront la connaissance d'un samouraï soucieux du sort de l'un de ses défunts. Ce samouraï demandera aux PJ d'en savoir plus.

Le scénario porte le numéro #4 de par sa position géographique. Vous pouvez en réalité jouer cette aventure dans l'ordre de votre choix. Par exemple, à la fin du ***scénario #8***, Toritaka Shine invite les PJ à Shiro Toritaka pour discuter de l'entretien des Lanternes des Brumes.

Le ***scénario #5*** mentionne également Toritaka Shine. Si les PJ ne l'ont pas encore rencontré (***scénarios #4*** ou ***#8***), c'est l'occasion pour eux de faire la connaissance de cet exorciste compétent. Quand les PJ rencontreront Shine pour la première fois, les interactions avec lui seront plus riches.

Ill. Chantalle Grummet

Campagne personnelle

Une après-midi pour jouer. Le *scénario #4* est le plus court de tout le recueil. Il est idéal pour une courte après-midi ou pour être joué en convention avec des joueurs confirmés. Les trois scènes de combat donneront aux PJ combattants l'occasion de briller là où d'autres joueurs préféreront réfléchir sur les questions d'éthique et de moralité. Le sergent Akodo Tatori a-t-il trahi ou pas ? Quel type de *chui* Lion pourrait le mieux aider les PJ ? Enfin, la présence d'un *nemuranaï* et la possibilité d'un combat de masse final présentent un large panel des possibilités de l'univers de L5A.

Scorpion. Où sont donc passés les Scorpion ? Depuis six siècles, la question attend une réponse. Il est fort probable qu'après autant de temps, les Scorpion aient rejoint Meido et se soient réincarnés. Si retrouver la réincarnation d'une vingtaine de soldats Scorpion semble être une entreprise impossible à réaliser, il ne faut pas oublier que les mystiques henshin Asako sont les maîtres dans ce domaine.

Mais, comme les henshin vivent isolés, il sera déjà difficile pour les PJ d'en entendre parler. Entrer en contact avec eux demandera des efforts et des ressources énormes de la part des PJ. En plus, d'une simple volonté d'apaiser les familles Scorpion sur le sort de leurs ancêtres, les PJ risquent de découvrir le secret de la Voie de l'Homme détenue par la Famille Asako. Il est donc certain que le Clan du Phénix fera tout ce qu'il pourra pour soit détourner l'attention des PJ, soit il leur répondra rapidement pour s'en débarrasser. Au pire, le Clan du Phénix essaiera de tuer les PJ et ceux–ci ne sauront même pas pourquoi… ce qui sera déjà une sérieuse confirmation qu'ils sont sur la bonne voie.

Portail spirituel. Quel est donc le portail spirituel reliant le Clan du Faucon à un lieu perdu des Montagnes Seikitsu ? Le scénario ne répond pas à cette question. Une campagne personnelle peut donc s'articuler sur l'origine de ce portail et sur son devenir. Que va faire le Clan du Faucon d'une telle découverte ? Va-t-il en faire part… et à qui ? Ce portail offre aux Toritaka la possibilité de désenclaver la Vallée des Esprits tout en court-circuitant les points de contrôle du Clan du Scorpion. Grâce à l'aide des esprits Lion du scénario, le Clan du Faucon redécouvre des chemins de fréquentations dans les montagnes. Un tel raccourci en plein milieu de l'Empire est une aubaine pour poursuivre les esprits errants.

#5 Grue
Les tourments de l'âme

Campagne Esprit de Famille

Comme les *scénarios #4* et *#6*, le s*cénario #5* peut être immédiatement joué à la suite du *scénario #3* et peut être enchaîné avec n'importe quel autre.

Jusqu'à présent, les PJ interagissaient avec un seul esprit principal. Dorénavant, la difficulté augmente. Ils doivent interagir avec deux esprits (Notara et Tarasu) pour sauver non pas deux mais trois âmes (Notara, Tarasu et Hocho), voire quatre avec celle de Mineko. Ce scénario les confronte pour la première fois aux esprits maudits. Il effleure la thématique de la Souillure tout en la laissant au second plan.

Les PJ continuent d'en apprendre davantage sur le monde des esprits, justifiant la présence indispensable d'un shugenja pour le comprendre. Grâce à eux, la Magistrature de Jade se dote de samouraïs capables dont elle a grand besoin. Leurs acquis sont mis à contribution. Dans le *scénario #2*, il est rappelé aux PJ que tous les samouraïs prient leurs ancêtres le matin. Dans le *scénario #5*, cet événement refait son apparition avec la petite nièce Kakita Nuni et le koku no seishin Kakita Notara.

Campagne personnelle

Adapter Takaoka. Le *scénario #5* a pour cadre la ville générique de Takaoka, parfaitement transposable pour le climat tempéré de la Grue. Il est donc facile de remplacer Takaoka par la ville de votre choix.

Traque à l'oni. Le puissant oni qui a perverti Notara continue son œuvre de corruption. Il procède de même qu'avec Notara sur un autre esprit de Meido. Les PJ se retrouvent confrontés à un nouveau koku no seishin. Forts de l'expérience acquise durant le *scénario #5*, ils le reconnaîtront et sauront comment agir. À force de recherches, ils découvriront qu'un oni est à l'origine de la Souillure du koku no seishin. Le but de la campagne sera de l'éliminer. La campagne débouchera sur une grande traque à l'oni, la recherche d'un Sort pour le convoquer, la découverte éventuelle d'une cellule d'Adeptes du Sang et de toute autre thématique propre à la Souillure. L'espérance de vie des PJ dépendra de leur réserve de jade.

Chronologie officielle

Le Clan de l'Araignée suit une chronologie bien précise et a vu le jour vingt ans après le début de la Guerre des Esprits (1132-1150). Pendant la Guerre des Esprits, le Clan de l'Araignée n'existe donc pas. Les Damnés ne sont qu'une grosse faction de l'Outremonde non encore dirigée par Daigotsu. Les familles, les Écoles, le môn et l'ensemble des règles liées à l'Araignée n'ont pas cours.

En revanche, rien ne vous empêche de considérer que Jigoku effectue quelques tests discrets en grandeur nature avant de passer à l'échelle de l'Outremonde. Un samouraï dans l'ombre de la famille de Notara testera de nouveaux pouvoirs propres au Clan de l'Araignée. À la place de l'oni, ce PNJ souillera l'âme de Notara.

Un MJ expérimenté trouvera ci-dessous de quoi adapter le *scénario #5* pour rester cohérent avec la chronologie officielle.

Décembre 1157 : Daigotsu mène un assaut contre la Cité Impériale et utilise de puissants sorts de maho pour ouvrir un portail vers Meido. Il libère Fu Leng de sa prison.

1166 : Asahina Hira devient le Gardien du Vide. Il récupère le Livre du Vide de Shinsei. Si vous jouez le scénario après cet événement, la fabrication de la Bougie du Tao requiert la copie d'un passage du Livre du Vide, plutôt qu'un extrait générique du Tao de Shinsei.

Août 1167 : Daigotsu Soetsu est envoyé par Daigotsu à la Cour Impériale. Il demande officiellement à l'Empereur la reconnaissance des Damnés comme Clan Majeur de l'Araignée. La demande est rejetée. Les Damnés s'installent secrètement dans la forêt de Shinomen.

Décembre 1170 : L'Impératrice Iweko 1er exige la purge du Clan de l'Araignée qui porte un môn comme s'il était officiel.

Août 1173 : Pour des raisons politiques et pour faire face à l'invasion de Kali-Ma (plus prosaïquement, suite au résultat du tournoi de jeu de cartes des Cinq Anneaux), l'Impératrice Iweko 1eraccorde le statut de Clan Mineur au Clan de l'Araignée, puis celui de Clan Majeur.

#6 Scorpion - Singe - Esprits : Vigilance perpétuelle

Campagne Esprit de Famille

Le *scénario #6* est le premier tournant d'Esprit de Famille. Il a un impact direct sur les PJ puisque les Parchemins de Jade sont en péril. Sans ces derniers, pas de Magistrature de Jade et donc, pas de possibilité de faire carrière, ni même de conserver le titre de *yoriki* de Jade. Si les Parchemins de Jade sont détruits, l'INPI du *scénario #3* se fera un malin plaisir à se rappeler au bon souvenir des PJ.

La perte du statut social n'est pas le seul souci des PJ. De manière beaucoup plus accentuée que dans le *scénario #5*, les PJ sont directement confrontés à des esprits mauvais. Cette fois-ci, le dialogue est impossible. Seul le carnage compte et le plus fort l'emportera. Les PJ shugenja sont relégués au second plan pour faire la part belle aux PJ bushi et, dans une moindre mesure, aux PJ courtisans.

Le combat de masse met à rude épreuve le moral des PJ. Au premier tour de bataille, ils penseront avoir raté leurs jets. Au bout du troisième, ils prendront conscience que la bataille semble perdue d'avance. L'intensité de l'assaut jusqu'au combat des chefs dans la salle de l'état-major sera d'autant plus forte si vous tracez un plan sommaire sur la table de jeu : forêt, village, double-porte du Donjon Vigilant, cour intérieure, rez-de-chaussée, étages et état-major. Les PJ verront inexorablement approcher l'armée des Tsuno. Tenir coûte que coûte jusqu'à l'arrivée des renforts Lion deviendra leur seule motivation.

À la fin du *scénario #1*, l'augmentation de Statut des PJ s'est presque faite à guichet fermé et sans réel engagement de leur part. La défense du Donjon Vigilant marque concrètement l'entrée des PJ dans la sphère politique impériale. Cette fois-ci, le Champion de Jade Kuni Utagu leur demande publiquement de s'engager dans la Magistrature de Jade. S'ils acceptent, leur carrière fait un bond en avant et les PJ acquièrent aussitôt des responsabilités. Leur Statut augmente de +1 en échange de leur loyauté envers la Magistrature de Jade. Ils sont nommés karo de Jade. Leur promotion leur ouvre les portes des Cours d'Hiver et d'importants daimyo (*scénario #7*).

Plus le nombre de PJ sera grand, plus le *scénario #6* prendra de l'ampleur. Il y aura davantage d'Occasions Héroïques et la bataille s'enrichira de possibilité d'interactions de jeu. Pendant que le PJ Général dirigera depuis l'état-major, les autres agiront pour minimiser les pertes, tendre des embuscades aux Tsuno ou aux Scorpion, coordonner les villageois armés, etc.

Si vous souhaitez mettre en place un grand méchant pour la campagne, Hantei XVI est tout trouvé pendant la Guerre des Esprits. Il embauche les Tsuno pour réduire en cendres le Donjon Vigilant. Il sait qu'en détruisant le Clan du Singe, il minera le moral de Toku et de Toturi I^{er}. Il ressortira plus fort pour venir à bout de l'Empereur qu'il considère comme un imposteur. C'est d'ailleurs ce qu'il essaiera de faire selon la chronologie officielle en 1150, avant de reconnaître sa défaite contre Toturi I^{er}.

Pour introduire progressivement Hantei XVI comme grand méchant, nous vous conseillons de placer l'indice suivant dans le scénario.

Si les PJ observent les trois Tsuno, ils constatent que chacun porte une chevalière au môn Impérial. Hantei XVI leur a remis ces che-

valières. En son temps, les porteurs de ces chevalières étaient identifiés comme agissant directement pour le compte de l'Empereur et traversaient Rokugan comme bon leur semblait. Aujourd'hui, plus personne ne s'en souvient (à moins de réussir un Jet en **Connaissance : Histoire / Intelligence ND30**). Le fait que les Tsuno se regroupent avec une armée dans des sous-bois dénués de portail spirituel (contrairement au ***scénario #1***) implique forcément qu'ils ont traversé des territoires alliés à la chevalière. Ce deuxième indice devrait inquiéter les PJ sur la puissance de celui qui a remis ces chevalières aux Tsuno.

Ill. Jean-Baptiste «Arnolfo» Philibert

Campagne personnelle

Sur fond de décor de bataille. Un MJ créatif peut se servir du découpage en Rounds pour rallonger la durée de la bataille (un Round durera une journée ou une semaine). Dès lors, l'attaque frontale sur le Donjon Vigilant passe au second plan et la campagne se développe à l'intérieur des murs. Il y a les traîtres Shosuro à démasquer, la femme Shosuro Inao à protéger, les renforts à rallier et l'ensemble éventuel de toute une délégation à s'occuper.

Entre les uns qui veulent utiliser les tunnels secrets pour s'enfuir, les autres qui se scandalisent du manque d'attentions à leurs égards et le reste qui en profite pour voler des objets précieux du Clan du Singe, les PJ n'auront aucun répit. Rappelez-leur de temps en temps que la guerre fait rage à l'extérieur des murs en insistant sur la progression des Rounds et vous aurez des PJ sous pression pendant de longues parties. Attention tout de même à leur accorder parfois un peu de répit, sinon ils vont se lasser de ne jamais finir aucune tâche. À force d'avoir un rythme trop soutenu, la motivation finit par craquer.

Jeunesse du Clan du Singe. Le Clan du Singe a encore tout à apprendre. Ses samouraïs ont beau être de bonne volonté, ils ne sont pas prêts à affronter politiquement et militairement les Clans Majeurs. Leurs impairs diplomatiques, habitudes rustiques et manque d'effectifs au cours de la grande bataille contre les Tsuno en sont la preuve. D'ailleurs, comment les historiens impériaux nommeront-ils cette bataille ? Le Clan du Singe acceptera-t-il ce nom ? La jeunesse du Clan du Singe et la tendresse de l'Empereur à son encontre sont des sujets idéaux pour une grande campagne. Les PJ seront-ils ennemis ou alliés au Clan du Singe ?

S'ils sont ennemis, ils trouveront des oreilles attentives parmi les Clans du Scorpion et du Phénix. Tant que Toturi I[er] sera sur le trône, les PJ devront faire très attention à leurs actions de peur de s'attirer son ire.

S'ils sont alliés, ils auront fort à faire. Mettez donc les PJ sur le devant de la scène, comme conseillers principaux de Shosuro Inao. Les PJ devront convaincre des sensei d'enseigner les rudiments de l'éthique, de la moralité et du comportement d'un samouraï au Clan du Singe. Peut-être s'attelleront-ils eux-mêmes à cette tâche ? L'apprentissage du Code du Bushido ne se fera pas sans douleur… et sans remise en cause par des samouraïs inexpérimentés. Tout reste à construire, matériellement, spirituellement et comportementalement. Ils peuvent créer des routes commerciales avec le Clan de la Mante sur le Fleuve des Trois Rives. La richesse forestière du Singe peut devenir un atout de poids pour intégrer des champignons goûteux et rares dans les plats de riches courtisans.

Le nouveau méchant loup. Deux craintes circulent dans les couloirs des dojos des courtisans Grue. La plus ancienne est celle de se retrouver sur le Mur. Les courtisans Grue savent que les Crabe leur feront subir moult pressions psychologiques et moult entraînements intensifs pour se venger des affres de leur politique à la Cour. Avec le Clan du Singe, une nouvelle crainte est apparue. Si un courtisan Grue échoue, il sera détaché comme sensei auprès du Clan du Singe. Le courtisan Grue sera perdu au fin fond d'une vallée encastrée, à la merci d'un Clan Mineur, entouré de samouraïs qui furent heimin ou soldats dans l'armée de Toturi et il subira les railleries de ces paysans. Sa mission sera d'enseigner les manières et le langage d'un samouraï. Pour un courtisan Grue, le Mur ou le Clan du Singe revient à choisir entre la mort ou *seppuku*...

Courte chronologie du Singe

Le Clan du Singe est une particularité de la Guerre des Esprits. Ses origines remontent en 1125, pendant la Guerre des Clans.

1125 : Le *rônin* Akodo Toturi, Champion du Clan du Lion destitué, rassemble une armée de *rônins*. Cette armée sera connue plus tard sous le nom d'armée de Toturi. Le paysan Toku ramasse un daisho abandonné et s'empare du cheval d'un magistrat défunt. Il se fait passer pour un samouraï. Toku est l'un des premiers à rejoindre l'armée de Toturi et une profonde amitié naîtra entre eux.

1129 : Le Tonnerre Toturi décapite Fu Leng. C'est la fin du Deuxième Jour des Tonnerres et le début du règne de Toturi comme Empereur Toturi Ier. L'audacieux paysan Toku fonde le Clan du Singe avec la bénédiction de son ami Toturi Ier. Le shugenja Fuzake Garou, anciennement Yasuki Garou, jure fidélité au Clan du Singe. Toturi Ier nomme la famille Fuzake comme vassaux de Toku.

1130 : Le Clan du Scorpion est exilé dans les Terres Brûlées suite à son coup d'État raté. Le Clan du Singe s'installe dans la Vallée du Père et de la Fille, une minuscule province des Shosuro. Ce lieu est renommé en Vallée du Singe. Toku est nommé Capitaine de la Garde Impériale à Otosan Uchi par Toturi Ier.

1130-1132 : Pendant l'ère de l'Empereur Disparu, l'Ombre Rampante cible la destruction du Clan du Singe. Le Néant considère ce Clan comme un symbole d'espoir et de vertu. La forteresse est détruite puis rebâtie avec l'aide de fonds impériaux.

1132 : Le Clan du Scorpion revient des Terres Brûlées. Toku lui propose de leur rétrocéder leur terre leurs terres mais le Clan du Scorpion refuse. Ce dernier préfère marier Toku à Shosuro Inao, fille du daimyo Shosuro.

1133 : Mort de Fuzake Garou à la Porte de l'Oubli.

1150 : L'armée de revenants de Hantei XVI détruit le Donjon Vigilant, siège du Clan du Singe. Quelque temps après, la fin de la Guerre des Esprits est déclarée. Le Clan du Singe achète à grand prix au Clan du Crabe des petits stocks de cristal et de jade.

1165 : Toku meurt en combattant héroïquement des Adeptes du Sang.

Novembre 1165 : L'Empereur Toturi III accorde au Clan du Singe le nom de famille Toku. Shosuro Inao, épouse de Toku, est la première à porter le nom de famille Toku.

Août 1166 : L'Empereur Toturi III élève Toku au rang de Fortune Mineure de la Vertu.

Février 1168 : L'Impératrice Toturi Kurako, la veuve de l'Empereur Toturi III, élève la famille vassale des Fuzake au statut de deuxième famille du Clan du Singe à part entière.

#7 Mante

Scandales à la cour

Campagne Esprit de Famille

Les PJ viennent d'obtenir le Statut 3 grâce à leur exploit défensif au Donjon Vigilant. On savait les PJ doués avec le monde des esprits, maintenant ils deviennent socialement fréquentables pour des daimyo de hiérarchie moyenne. Cette nouvelle position sociale ouvre aux PJ les portes des premières Cours d'Hiver d'importance. Le daimyo Yoritomo Tisaru en profite et les invite à sa Cour d'Hiver.

Si auparavant, les PJ étaient parfois impliqués dans l'histoire de manière indirecte et relégués au plan de figurants (***scénarios #2*** et ***#4***), ils sont dorénavant placés au cœur du problème. Certes, Tisaru ne dit pas dès le début aux PJ ce qu'il attend d'eux. Il joue avec les convenances et les sous-entendus pour arriver à ses fins. Il manipule les PJ comme tout bon daimyo doit savoir le faire à sa propre Cour d'Hiver. Les PJ découvrent les codes et la dangerosité d'une Cour d'Hiver.

Les manipulations de Yoritomo Tisaru peuvent frustrer des joueurs débutants. Ces derniers pourraient se sentir impuissants et n'ayant aucun impact dans le scénario. C'est entièrement faux. Tisaru a beau manipuler les PJ, il espère en secret qu'ils comprendront la position délicate dans laquelle il est. À cause du concept de face (on, *Ldb*, p.44), il ne peut pas demander ouvertement l'aide des PJ. C'est une notion délicate à comprendre pour des joueurs débutants. Insister donc bien auprès de vos joueurs sur l'image de marque infaillible que doit dégager un daimyo.

Des joueurs expérimentés accepteront plus facilement les machinations de Tisaru. Ils connaissent les codes des Cours d'Hiver de L5A. Ils savent que les intrigues politiques font partie du sel du jeu et se plieront davantage de bon gré aux désirs de Tisaru.

À la fin de la partie, les PJ se retrouveront même en position de force face aux trois protagonistes principaux (Tisaru, Yuta et Daruta). Leur parole de karo de Jade a plus de poids que celle de n'importe qui à cette Cour d'Hiver. Mais étant de Statut inférieur à Tisaru, Yuta ou Daruta (Statut 3 contre Statut 5), les PJ doivent réfléchir à deux fois avant de s'opposer à l'un d'eux. Comme Tisaru n'a jamais été contre les PJ, son plaidoyer final devrait les convaincre d'abonder dans son sens.

Il se peut également que les PJ décident d'utiliser des faveurs. La proposition d'Asahina Daruta pour récupérer la fille de Tisaru est inestimable. Les PJ ont tout intérêt à l'accepter s'ils œuvrent pour le renouveau de la Magistrature de Jade. Sont-ils loyaux à cette institution comme Kuni Utagu le leur a demandé à la fin du ***scénario #6*** ? L'occasion de connaître enfin les secrets des Fétichistes Asahina ne se présentera pas deux fois. Si jamais Kuni Utagu, le Champion de Jade, apprend que les PJ ont refusé pareille proposition, ces derniers finiront *rônins*, puis seront emballés dans des sacs lestés avec de lourdes pierres et jetés au grand large pour être dévorés par les requins.

Mais les PJ peuvent utiliser leurs faveurs afin que la fille de Tisaru aille à la ridicule École de Shugenja Yoritomo plutôt qu'à l'École de Shugenja Asahina. Ainsi, les PJ perpétueront les traditions spirituelles de chaque Clan, dont la Magistrature de Jade est la garante. Grâce à leurs actions et à leurs faveurs acquises précédemment, la Magistrature de Jade sortira vainqueur de ce scénario aux multiples conflits d'intérêts.

Ill. Jean-Baptiste «Arnolfo» Philibert

Campagne personnelle

Adapter les Clans. Le *scénario #7* prend en compte les faveurs acquises dans les *scénarios #3* et *#5.* Les deux grands PNJ sont donc Phénix et Grue. Si, dans votre partie, vous souhaitez changer ces Clans, le scénario n'en sera pas bousculé pour autant. Changer simplement les noms de famille. De plus, si vous avez des PJ appartenant aux Clans des PNJ, ce sera l'occasion de tester si les PJ sont loyaux envers la Magistrature de Jade ou envers leur Clan.

Rivalités claniques. Trois grandes factions sont présentes dans le *scénario #7* : la Grue, le Phénix et la Mante. La situation politique décrite sur la Rivière des Trois Rives et l'importance de l'acheminement des vivres dans Otosan Uchi sont d'excellentes accroches pour dérouler des aventures dans ces zones géographiques. Vous pouvez même relier vos aventures entre ces deux lieux puisque la Rivière des Trois Rives se jette dans la Baie d'Otosan Uchi. Dans une moindre mesure, vous pouvez également faire intervenir le Clan du Crabe avec Yasuki Isanake, grand perdant de la Cour d'Hiver de Yoritomo Tisaru.

Une campagne axée sur la Rivière des Trois Rives rajoutera l'intervention des Clans du Lion et du Scorpion. Les PJ de ces Clans seront donc pris à partie par les leurs pour faire pencher le contrôle de la Rivière des Trois Rives en faveur de leur Clan respectif. C'est un bon moyen pour tester la loyauté des PJ envers la Magistrature de Jade. Les Clans du Singe, de la Licorne et du Dragon sont en bordure de la Rivière des Trois Rives. Vous pouvez donc utiliser les relations des PJ avec ces Clans pour enrichir vos parties. Les PJ noueront peut-être même des alliances avec le Lion ou le Scorpion. Ils se retrouveront au milieu des conflits à user de faveurs pour tirer leur épingle du jeu (comme Yoritomo Tisaru). Les anciennes relations avec les PJ vont évoluer au fil de la campagne, pour le meilleur comme pour le pire.

Retour à Otosan Uchi. Jusqu'à la Chute d'Otosan Uchi, le 7 janvier 1159, Otosan Uchi fut la capitale impériale de l'Empire d'Émeraude. Le Tournoi des Kami (*Ldb*, p.14), premier événement majeur à l'Aube de l'Empire, se déroula en ce lieu. Le vainqueur de ce tournoi, le Kami Hantei, fut désigné Empereur de Rokugan. Ce point de départ est idéal pour une campagne axée sur la magie et le spirituel, attributions typiques pour des karo de Jade. De plus, la ville offre toutes les ouvertures scénaristiques possibles. Le centre du pouvoir est à Otosan Uchi. Le Statut 3 des PJ est tout juste suffisant pour côtoyer les puissants de Rokugan. Ils ont déjà connu les manipulations politiques dans le *scénario #7* et savent donc que les mots des politiciens sont tout aussi tranchants qu'un katana ou destructeurs qu'un Sort. Pour se prémunir contre des samouraïs détenant un grand pouvoir (comme Isawa Yuta ou Asahina Daruta), les PJ devront trouver de solides appuis. Le Champion de Jade Kuni Utagu ne pourra pas indéfiniment gérer seul les affaires de la Magistrature de Jade. Il a besoin d'un groupe de loyaux PJ à Otosan Uchi, capable de défendre les intérêts de la Magistrature de Jade à la Cour Impériale. Réaliser des exploits à travers Rokugan est une chose, mais encore faut-il réussir à les faire accepter par les politiciens vivant dans leur bulle dorée à la capitale.

#8 Crabe - Mille-pattes - Familles Impériales

À votre santé !

Campagne Esprit de Famille

Jusqu'à présent, les PJ ont toujours subi l'influence de samouraïs supérieurs (*scénarios #2*, *#3*, *#6* et *#7*). Ils avaient beau avoir des arguments valables, ils devaient réfléchir à deux fois avant de s'opposer à eux.

Dans le *scénario #8*, les PJ font partie des puissants. Leur position hiérarchique les place au même niveau que les trois protagonistes importants de l'histoire (Moshi Notami, Kaiu Ganesa et Otomo Raigo). Même Otomo Raigo, membre d'une Famille Impériale, ne

peut user d'autorité sur les PJ pour les contraindre à faire ce qu'il veut. Contrairement aux ***scénarios #6*** et ***#7*** (voire aussi le ***#3*** avec Shiba Danobo, le Magistrat de Clan), les PJ peuvent tenir tête aux protagonistes sans craindre de regrettables représailles. La Cour Impériale elle-même reconnaît leur pouvoir, de plus ils ont mérité leur échelon et connaissent leur rôle de karo de Jade. Là où d'autres samouraïs détiennent un poste important à cause de faveurs ou de par la naissance, les PJ savent de quoi ils parlent et on les écoute.

Comme dans le ***scénario #7***, les PJ jouent le rôle d'arbitres. Sauf que cette fois-ci, ils possèdent toutes les cartes en main dès le début grâce à la possession de la cargaison d'Impériale.

Quand les PJ rencontreront pour la première fois Moshi Notami, elle leur dira que Yoritomo Tisaru (***scénario #7***) les a recommandés. Tisaru a rencontré Notami pour discuter de l'éducation de sa fille. À cette occasion, Tisaru a appris le désarroi de Notami face au conflit Otomo-Hida. Il lui aurait conseillé d'inviter les PJ. Lui-même a fait l'expérience de leurs compétences et de leur discrétion.

Pour rappel, en 1133, le Clan du Mille-pattes devient la Famille majeure Moshi du Clan Majeur de la Mante grâce au mariage entre la Championne Moshi Wakiza et Yoritomo, le Champion du Clan de la Mante. Peut-être que Tisaru a placé sa fille à l'École de Shugenja Moshi au lieu de la confier à l'École de Shugenja Yoritomo ? Ou peut-être encore que Tisaru voulait simplement avoir la confirmation de Notami que sa fille irait bien à l'École de Shugenja Yoritomo ?

Le Festival des Fleurs de cerisier est un prétexte idéal pour retrouver des PNJ déjà rencontrés. Les PJ retrouveront Fureheshu Torame (***scénario #1***), rencontré lors des épreuves des Grands Jeux. Que vient donc faire à un festival artistique, un bushi Blaireau qui ne valorise que la force brute ? La découverte de la tombe de Ryoshun aurait-elle déjà un impact sur ce Clan ? Le duelliste Kakita Fumake (***scénario #5***) apparaît vers la fin de l'aventure. A priori, les PJ et lui ont une relation neutre. Si un PJ l'a battu en duel durant le ***scénario #5***, c'est l'occasion de décrire la réaction de Fumake. Sera-t-il resté amer de sa défaite, hautain suite à sa victoire ou aura-t-il simplement accepté le résultat du duel sans rancœur ni suffisance ? Contrairement à Torame, les prérogatives artistiques de son Clan justifient sa présence au festival.

Les ***scénarios #4*** et ***#8*** sont les plus intemporels d'Esprit de Famille. Ils peuvent être joués à n'importe quel moment. Le ***scénario #8*** part du principe que les PJ retrouvent des PNJ déjà rencontrés.

Mais l'inverse peut aussi se faire : les PJ font la connaissance des PNJ qu'ils reverront. Par exemple, pendant le festival, ils reçoivent leur invitation pour les autres scénarios. Dans ce cas, pendant le ***scénario #8***, la difficulté résidera dans le Statut des PJ. Si vous jouez ce scénario avant les autres, les PJ risquent d'être Statut 1. Les rapports avec Notami, Ganesa et Raigo seront complètement différents. Un samouraï PNJ au choix de Statut 3 ou plus pourra protéger les PJ. Les PJ contracteront le Désavantage Obligation (6 points) auprès de ce samouraï. Ils rembourseront leur dette par la suite dans le scénario de votre choix.

La fin du ***scénario #8*** a une grande importance pour l'aspect technique. Les PJ devraient tous passer Rang 3. À ce stade, les PJ Bushi martiaux possèdent deux attaques par Tour. Les PJ peuvent étoffer leur personnage avec les nouvelles règles récoltées au cours des scénarios précédents, s'ils remplissent les conditions. À la joie d'avoir apporté la paix au festival, s'ajoute celle de la progression de leur personnage !

Ill. Anna « Tasia » Denarchi

Campagne personnelle

Utiliser le festival. Un festival est un point de départ idéal pour n'importe quelle aventure. Tous les Clans et tous les événements peuvent intervenir. Le cadre est similaire à celui d'une Cour d'Hiver mais sans la lourdeur associée, car un festival est plus une joie qu'une obligation. Les PJ peuvent donc croiser n'importe qui.

Pour une approche plus politique, l'organisateur invite ou refuse tel ou tel samouraï. La présence ou l'absence à ce festival devient alors un véritable enjeu. Les épreuves proposées lors d'un tournoi de votre choix définiront également la liste des invités.

Le ***scénario #8*** débute avant l'ouverture du festival, fait l'ellipse dessus et se clôt à sa fermeture. Le « pendant » du festival est volontairement ignoré. Vous pouvez le remplir pour pimenter le Festival des Fleurs de Cerisier. Il est certain que les invités parleront du conflit Otomo-Hida, du moins au début. La compétence du Clan du Mille-pattes pourra être remise en cause, même si les PJ réussissent à mettre un terme aux combats ou que le Clan de la Grue leur apporte son soutien. D'ailleurs, pour quelle raison le fera-t-il ?

La tradition rapporte que l'individu le plus pur se trouvera sous l'arbre qui perdra sa dernière fleur à la fin du festival. Deux samouraïs de votre choix sont déjà pressentis. Quelles seront les réactions quand tous découvriront qu'un samouraï inconnu (Fureheshu Torame) et insaisissable (sous sa forme de raton laveur) a finalement raflé la palme ? Les PJ dévoileront-ils l'existence du Clan du Tanuki ? Les histoires d'esprits sont très souvent bien accueillies. Pour les PJ, tout est une question de présentation et de preuves tangibles.

Le Règne du Gozoku. Le conflit du scénario prend sa source à l'époque du Règne du Gozoku (375-436). Si vous faîtes jouer ce scénario à cette époque corrompue, les PJ seront directement confrontés aux origines de la dispute entre Brumazur et Otomo Verbo'ha. Ils assisteront directement à l'entrée en vigueur du décret de Hantei V (Hantei Fujiwa). Peut-être même seront-ils témoins de la transmis-

sion du secret de fabrication de l'Impériale du Clan du Tanuki à la Famille Kaiu ?

À l'époque, le saké l'Impériale avait un autre nom (au choix). Le Clan du Crabe possédait déjà la brasserie Brumazur et peut-être connaissait-il encore le lien qui l'unissait au Clan du Tanuki. La brasserie Brumazur luttait contre le Gozoku. Les Yasuki utilisaient les bénéfices du saké (pas encore appelé l'Impériale) pour les besoins de leur guerre contre les Daidoji et les investissaient dans la résistance contre le Gozoku. Au début, Brumazur était en apparence une simple brasserie. Ses marchands vendaient du saké partout dans l'Empire.

Mais avec la montée en puissance du Gozoku, les marchands de Brumazur constituèrent une partie du réseau de la résistance. Voyageant à travers tout Rokugan jusqu'aux Cours les plus prestigieuses pour vendre leur saké, ils transmettaient des informations à ceux qui voulaient renverser le pouvoir en place.

Otomo Verbo'ha était un partisan de l'Alliance du Gozoku. Il fit ratifier par l'Empereur fantoche et soumis, Hantei V, un édit décrétant le saké de Brumazur hors-la-loi. Son but était de saper les recettes financières de la résistance. Ce fut l'un des nombreux cas où Hantei V, soumis au Gozoku, ratifia un décret contre sa volonté.

En 437, l'Impératrice Hantei Yugozohime monta sur le trône après avoir tué son frère Hantei Soujiro en duel singulier. Son accession marqua la fin de l'ère corruptrice et hérétique du Gozoku. Le renouveau de l'Empire s'annonçait radieux. Le saké de Brumazur prit le nom d'Impériale, évoquant les événements de l'époque dans lesquels il avait joué un rôle financier très important.

Au final, le Gozoku mourut et l'Impériale survécut.

Facétie des Tanuki. Pour quelle raison le Clan du Tanuki a-t-il cédé son secret au Clan du Crabe ? Y a-t-il une autre raison que la nature facétieuse des Tanuki ? Un Clan Mineur est généralement créé pour cacher un secret d'importance aux yeux des rokugani. Ce fut le cas du Clan du Blaireau (***scénario #1***) ayant pour mission principale de protéger la tombe de Ryoshun. Le Clan du Tanuki a-t-il donc une autre mission que l'exploration de la forêt de Shinomen, au point de délaisser Brumazur ?

Si vous souhaitez maîtriser une campagne peu ordinaire, Shinomen Mori est le refuge de l'ancienne race des nagas. Le Clan du Tanuki aura déserté son bosquet et sa brasserie pour venir en aide à cette race millénaire.

#9 Dynastie Impériale

Pour le bien de tous

Campagne Esprit de Famille

Le ***scénario #9*** est le grand final d'Esprit de Famille. L'apothéose des PJ n'est pas un grand combat guerrier mais un grand combat de reconnaissance sociale de toutes leurs aventures passées. Elle atteste de leur puissance politique acquise au cours de leur carrière. Sans le savoir, les PJ vont sauver l'honneur de l'Impératrice Kaede.

Ill. Tiago Fernandes

Ill. Carmen Blanca Martínez Ceballos

Jusqu'à présent, les PJ ont toujours été confrontés à de vrais esprits. Cette fois-ci, ils sont pris à contre-pied car l'esprit de Bayushi Juri n'en est pas un. Il n'est que le déguisement de l'actrice Shosuro Akata.

Dès le début de la séance, dites à vos joueurs de noter tous les noms des PNJ rencontrés sur une feuille à part et bien en évidence. Vous focaliserez de suite leur concentration et il sera beaucoup plus plaisant pour tous par la suite de trouver rapidement l'identité et la fonction des PNJ. Un schéma relationnel des personnages (comme les arbres généalogiques) peut également être très utile. Même si le ***scénario #9*** s'adresse à des joueurs confirmés, guidez-les un peu au départ, lors des dîners dans la maison. Le scénario repose sur les relations entre chaque PNJ. Si les PJ n'arrivent pas à identifier qui est qui (ou n'en prennent pas note), l'ambiance du scénario à couteaux tendus ne prendra pas.

Le scénario est très extensible en termes de durée de jeu. Il propose énormément de PNJ et de pistes à exploiter pour rassembler le puzzle des indices conduisant au Haori des surprises et à la mission du Clan du Scorpion. Voici une proposition de structure de séances pour les tables appréciant approfondir le moindre détail :

- **Séance 1 :** Du début jusqu'au coucher des PJ, la veille du mariage.
- **Séance 2 :** Les PJ se réveillent le lendemain matin avec les cris d'effrois de Toturi Asata qui découvre le cadavre de sa fille. La séance se termine après le combat contre les apprentis ninja suite au vol effectué à la Magistrature de Jade.
- **Séance 3 :** Le lendemain, Kuni Utagu revient des obsèques d'Asahina Mekotori. La fin de la séance conclut également le ***scénario #9***.

Le rapport en Annexes de Kuni Kaze Ji fait mention du sodan-senzo Kitsu Amato. Amato est le prénom donné au *chui* Lion dans le ***scénario #4***. Est-ce que les PJ ont demandé à rencontrer un sodan-senzo au cours du ***scénario #4*** ? Comment s'est passée la rencontre avec Amato ? Il se peut pour le ***scénario #9***, vous soyez obliger de changer son prénom pour conserver la cohérence entre les scénarios.

L'enquête sur le meurtre de la fille de Toturi Hotaki a lieu dans la maison familiale. Ele a pour but de confronter les PJ au Bushido. En effet, dans le Code du Bushido, un samouraï se doit de rejeter l'injustice et de suivre les lois et coutumes impériales.

Or, le coupable Bayushi Juri est injustement accusé de meurtre par les coutumes le désignant coupable. Il y a donc un conflit, obligeant les PJ à choisir entre les Vertus de l'Honnêteté et de l'Honneur (trouver le vrai coupable avec certitude) et les Vertus de la Sincérité et du Devoir (respecter la procédure des lois impériales et des traditions de Rokugan). Dans le premier cas, les PJ pratiquent la Méthode Kitsuki et continuent le scénario. Dans le second cas, les PJ font honneur aux lois en vigueur et la partie s'arrête sans conséquence.

La fin de la partie place les PJ au cœur de la politique de Rokugan. D'un côté, ils acceptent de ne pas tout comprendre des tenants et des aboutissants de l'histoire (notamment avec le Haori des Surprises) et de l'autre, ils ont l'immense honneur d'être reçus à la Cour Impériale, en présence de l'Impératrice Kaede. Si auparavant les PJ ont déjà vu, connu ou subi l'influence d'importants daimyo (***scénario #2***, ***#6*** et ***#7***), cette fois-ci, ils sont dans la cour des grands. C'est une manière de leur dire qu'à Rokugan, même les puissants ont des faiblesses et ne savent pas tout.

Certains PJ peuvent très bien faire le choix de ne pas chercher à connaître le secret de la poche magique du haori et accepter les éloges de l'Empereur. D'autres peuvent partir du principe qu'on achète leur silence. À Rokugan, la quête de la vérité est une voie très souvent dangereuse. Il n'y a qu'à voir comment est perçue la Famille Kitsuki ou la Vertu de l'Honnêteté par le Clan du Scorpion (*Ldb*, p.43). De plus, que feront les PJ s'ils découvrent la vérité sur l'éventail de Kaede ? Ne tomberont -ils pas eux aussi dans le piège de faire chanter l'Impératrice ? Dans ce cas, le rôle du Clan du Scorpion n'est-il pas finalement honorable

Campagne personnelle

Adapter l'époque. Si vous ne jouez pas pendant la Guerre des Esprits, vous pouvez transposer ce scénario à l'époque de votre choix en changeant les noms des PNJ officiels. L'important pour ce scénario est de conserver la chronologie des événements, présentée en Annexe.

Quel Empereur ? Durant la Guerre des Esprits, il y a deux Empereurs : Toturi Ier et Hantei XVI. Si vous décidez de mettre en avant le méchant Hantei XVI (voir précédemment *« Faut-il un grand méchant ? »*), la présence de ce dernier est indispensable lors de la scène finale. Aux côtés de l'Empereur Toturi Ier et de l'Impératrice Kaede, les PJ ont l'occasion d'accuser publiquement Hantei XVI, fort de leur nouvelle position sociale. Il est certain que de telles paroles entraîneront un grand scandale à la Cour Impériale. L'impact en serait encore plus grand si les PJ se ralliaient à la cause de Hantei XVI ? Ils annonceraient publiquement et avec force le retour de la dynastie Hantei. Hantei XVI a beau être tyrannique, il est parfaitement légitime, à l'inverse de Toturi. C'est là le choix moral crucial de la Guerre des Esprits.

Pour rappel, si vous faites jouer le ***scénario #9*** tel quel, Hantei XVI n'est pas encore connu. ***Le scénario #9*** se déroule en mars 1135 (et au plus tard en mars 1136) alors que la Guerre des Esprits est officiellement déclarée en 1138 quand Toturi Ier refuse d'abdiquer devant Hantei XVI. Une telle optique de jeu vous obligera à quelques adaptations chronologiques pour respecter les faits officiels.

L'éventail de Kaede[1]. Et si l'éventail offert par Kaede à Otomo Iwo était lui aussi un *nemuranaï* ? Vous trouverez sa description dans *Book of Air*, p.122. Lorsque l'Éventail de Kaede est placé dans la poche secrète du Kimono des surprises, entrera-t-il en résonnance magique ? Si oui, sous quelle forme et quelle en sera la manifestation ? Au vu de l'orientation très sociale de ces deux objets, on peut imaginer qu'un esprit magique doué de conscience apparaîtra. L'esprit connaîtra le jeu de la cour et les pensées cachées de son entourage. Il découvrira et apprendra de Rokugan. Le Clan du Phénix mettra immédiatement en garde la Cour contre cet esprit. Lui-même a déjà vécu quelque chose de similaire par le passé avec le triste et légendaire artefact nommé le Dernier Souhait d'Isawa. De plus, ce *nemuranaï* refait surface pendant la Guerre des Esprits. Avoir deux objets magiques incontrôlables de cette puissance serait catastrophique pour Rokugan. Étant doués de conscience tous les deux, ils pourraient même former le grand méchant de votre campagne… avant de se trahir mutuellement et de semer le chaos parmi les cendres d'un Rokugan en ruines.

Le Clan du Phénix fera tout pour ne pas être confronté à cette situation. Il ordonnera à la Magistrature de Jade de se débarrasser de cet esprit. Sera-ce là une manière pour le Clan du Phénix de provoquer la jeune Magistrature de Jade ou lui tendre une main charitable en signe de paix ?

Secrets de famille. Akodo Ryoga a été envoyé sur les terres du Lion. Sa mission est de commander un nouveau katana au forgeron Matsu Bakeni et d'attendre qu'il soit terminé. Matsu Bakeni est le forgeron décédé dans le scénario Secrets de Famille, disponible gratuitement sur le site de la Voix de Rokugan. Ce scénario explore la thématique de la généalogie successorale à travers deux à trois séances de jeu d'environ 7 h chacune.

1 Les kanjis choisis sur l'éventail représentent des variantes du Vide et font écho à l'éventail de Kaede du ***scénario #9***. De gauche à droite, les kanjis sont : ciel, adultère, symbole du Vide, noir et le tout.

#10 Humanité

L'eau de là

Campagne Esprit de Famille

Le ***scénario #10*** est celui où les PJ exploitent leurs acquis et découvrent l'envers du décor des Cinq Anneaux. Ils sont venus à Rokugan, ont vu les interactions entre les Clans et ont vaincu les difficultés rencontrées. Leur nom est dorénavant connu à la Cour Impériale (***scénario #9***). Ils ont un bureau à leur nom à la Magistrature de Jade et se sont fait des alliés et des ennemis un peu partout dans l'Empire d'Émeraude. En somme, ils sont devenus des samouraïs autonomes, au fait des aspects visibles de Rokugan. Il est temps de leur faire affronter les aspects invisibles.

La Souillure, le Kolat et l'Ombre Rampante sont les trois adversaires héréditaires de Rokugan. Pour la thématique de la Souillure, veuillez vous reporter au ***scénario #5***. Le ***scénario #10*** oppose le Kolat, l'Ombre Rampante et les PJ. Chacune de ces factions est ennemie des autres.

L'aventure se distingue en quatre temps : satisfaire l'esprit de la mamy, bivouaquer sur les plaines par temps orageux, interagir avec l'hérétique Matsu Tacha et survivre face à l'Ombre Rampante. Ces différentes phases de jeu peuvent structurer le récit en trois séances pour les tables appréciant les scénarios d'ambiance :

- **Séance 1 :** Du début jusqu'au voyage par temps d'orage quand les PJ remontent la rivière. Cette séance pose l'ambiance, surtout pendant le voyage. Le MJ doit mettre en place l'isolement des PJ et les faire douter de la bonne piste à suivre. Les PJ sont perdus au milieu de nulle part, à cause d'un « paysan » mal intentionné. La fatigue, la faim et la soif devraient lourdement peser sur leur moral. La fin de la séance se finit quand les PJ arrivent au village perdu. Les PJ croiront sûrement y trouver de l'aide.
- **Séance 2 :** Les PJ font « connaissance » avec le village et Matsu Tasha. La fin de l'aventure se termine quand arrivent les renforts de Takaoka.
- **Séance 3 :** La montée au temple et le combat épique contre l'Ombre Rampante. Finalement, la mamy réentend le son pur de sa jeunesse et pénètre dans Meido.

Au début, les PJ découvrent que l'esprit de la mamy n'est pas celui d'un samouraï mais celui d'un heimin, contrairement à ceux rencontrés dans les aventures précédentes. Les PJ samouraïs vont-ils accepter de s'occuper d'une caste inférieure à la leur ? Vont-ils partir du principe qu'un esprit n'est plus soumis aux règles sociales des mortels et qu'il convient donc de s'en occuper ?

Comme Jo, les PJ feront tout d'abord chou blanc pour résoudre l'énigme du son des cloches. La découverte du cadavre de Tsuruchi Anyo, son ordre de mission et le mot caché « Rivière » dans l'origami magique de Hasuke, sont les déclencheurs pour poursuivre le scénario. Ce faisant, les PJ rentrent réellement dans le cœur du scénario. À partir d'une simple histoire avec un esprit, les PJ finissent dans une grande bataille épique contre l'Ombre Rampante !

Ill. Ortega Perez «Shoujiko» Leyre

Campagne personnelle

Le ***scénario #10*** est un bon moyen d'introduire vos PJ dans les secrets de L5A. On quitte légèrement la thématique des esprits pour ouvrir sur de nouvelles aventures de votre cru.

Ombre Rampante. Le ***scénario #10*** est prévu pour être joué en deux ou trois séances. Certains MJ trouveront peut-être trop rapide la résolution du conflit contre un adversaire aussi dangereux que l'Ombre Rampante. Pour donner plus d'importance à cet adversaire implacable, le ***scénario #10*** pourra servir d'introduction à une campagne centrée sur l'Ombre Rampante. Pour l'heure, les PJ ont remporté une bataille contre ce terrible adversaire au monastère. Le prix de cette victoire est d'avoir attiré sur eux l'attention de l'Ombre Rampante. Le vrai combat va maintenant commencer.

Face aux villageois, les PJ sont confrontés aux mêmes choix éthiques que pour la Souillure. Tuer les heimin et brûler le village reste une solution de facilité, d'autant plus que les mœurs sociales de Rokugan considèrent les villageois au rang de demi-êtres humains.

En revanche, si les PJ font appel aux vertus de la Compassion et de l'Honneur, le ***scénario #10*** pourra servir d'introduction à une campagne dont le but sera de créer des remèdes pour soigner les personnes atteintes de la corruption de l'Ombre Rampante (tejina, la Magie de l'Ombre). Une première piste sera de se calquer sur le modèle des remèdes contre la Souillure (thé aux Pétales de jade et institutions de soins des Chasseurs de Sorcières Kuni). Les PJ devront donc œuvrer pour créer une décoction capable de ralentir la progression de l'Ombre chez les êtres humains (appelée « Cristaux de sel » ?) et ouvrir des établissements de soins (comment les médecins seront-ils sélectionnés ?). Les villageois seront épargnés pour être étudiés.

Mais l'Ombre Rampante va sans doute accélérer la corruption des villageois pour empêcher quiconque d'en apprendre plus sur sa vraie nature. Peut-être même utilisera-t-elle les villageois pour mettre des bâtons dans les roues de PJ ? L'histoire du Magistrat Kitsuki Kaagi risque de répéter (voir *Courte chronologie de l'Ombre Rampante* ci-après et *Chroniques Impériales*, p.209).

Pics de neige et de cendres. Le scénario Pics de neige et de cendres est disponible gratuitement sur le site de la scénariothèque, à la section Livre des Cinq Anneaux. Il utilise également l'Ombre Rampante comme adversaire. Si vous le rattachez au ***scénario #10***, Ponunge sera en réalité la véritable identité de Soshi Watane.

Kolat. À l'époque prévue pour le ***scénario #10***, la purge du Kolat en est à ses débuts. Par rapport à l'histoire officielle, il reste une bonne trentaine d'années avant que le Temple Caché ne soit détruit. Pendant ce temps, le Kolat se bat farouchement pour sauver sa peau et ses idéologies hérétiques.

L'agent Matsu Tacha, la découverte du monastère oublié, la cache secrète du Kolat et éventuellement les secrets qu'elle renferme sont autant d'éléments pour bâtir une campagne sur les athées de Rokugan. Les PJ interprètent des karo de Jade, à l'excellente réputation. Leur fonction les oppose directement aux hérétiques de l'Empire d'Émeraude. Parmi les rencontres des aventures précédentes, quels seraient les traîtres ou les alliés à Rokugan ? Quels subterfuges le Kolat va-t-il utiliser pour s'opposer aux PJ ?

Vous pouvez même donné aux PJ de planifier l'attaque finale sur Temple Caché (voir Courte chronologie du Kolat). Togashi Kaelung ou Tacha obtiennent les plans du Temple Caché et les donnent aux PJ. Les généraux Scorpion deviennent les adjoints des PJ. N'y aura-t-il que trois Maîtres du Kolat survivants ? L'exemplaire intégral du Tao de Shinsei détenu par le Kolat sera-t-il retrouvé ?

Les origines de Shosuro

Une fable raconte qu'un couple pleurait la disparition de leur petite fille Shosuro. Deux kenku furent pris de compassion envers ce couple. Ils façonnèrent une copie de la petite fille disparue avec un bout du Néant. Le simulacre était parfait mais avant qu'il n'ait rejoint sa famille d'adoption, la vraie petite fille fut retrouvée. Ne sachant que faire, le simulacre Shosuro prêta allégeance au Kami Bayushi.

C'est peut-être grâce à son lien particulier avec le Néant que Shosuro rejoignit Rokugan après sa victoire contre Fu Leng. C'est peut-être aussi à cause de lui qu'elle préféra demander conseil à Togashi sur son devenir. Shosuro avait bien conscience, en acceptant l'aide du Néant, qu'elle devrait un jour payer sa dette. C'est peut-être la raison pour laquelle, elle accepta d'être emprisonnée dans une prison de cristal sous Kyuden Togashi. Enfin quand mille ans plus tard, Mirumoto Hitomi vint voir la prisonnière, elle libéra Shosuro. Des hypothèses rapportent qu'à ce moment, le côté bon de Shosuro avait été entièrement effacé par l'Ombre Rampante ou qu'une infime part de la mortelle Shosuro voulait retrouver sa liberté. Dans les deux cas, Bayushi Kachiko se noie avec son ancêtre Shosuro au Lac Endormi sous Kyuden Bayushi.

Si Shosuro n'avait pas été une mortelle à part entière, jamais Shinsei ne l'aurait choisie pour être un Tonnerre. Comment Shinsei, ayant probablement atteint l'Illumination, aurait-il pu se faire avoir par les illusions de l'Ombre ? Est-ce que la fable des deux kenku est réelle ou ne sert-elle qu'à encourager les samouraïs vers une vie honorable et pleine de grandeur ?

Comme bien souvent, la vérité appartient au MJ.

Courte chronologie du Kolat

Les MJ trouveront ci-dessous la chronologie des dates importantes de la conspiration du Kolat. Pour en savoir plus sur ce grand ennemi de Rokugan, voir Ennemis de l'Empire (p.35), Clans Majeurs (p.105) et Chroniques Impériales (p.183).

Aube de l'Empire : Des rokugani refusent l'autorité des Kami. Ces athées créent la conspiration du Kolat. Leur but est de placer l'Homme au-dessus du divin.

20 : Le Kolat commerce avec les tribus Yobanjin. Les bénéfices servent à financer la construction du Temple Caché en terres Phénix, quartier général du Kolat.

30 : Le Kolat infiltre le Clan de la Ki-Rin quand celui-ci va explorer les Terres Brûlées.

42 : Le Kami Shiba écrit le Tao de Shinsei. Le Kolat interprète certains passages à sa façon pour satisfaire ses ambitions de domination sur les Kami. La conspiration a trouvé sa voie idéologique et blasphématoire.

129 : Des mineurs Crabe des Montagnes du Crépuscule découvrent le *nemuranaï* l'Œil de l'Oni. Ils le transportent jusqu'à Kyuden Hida pour y être examiné mais en chemin, le Kolat dérobe l'objet au moyen d'une fausse attaque de bandits. L'Œil de l'Oni est secrètement acheminé au Temple Caché. Le *nemuranaï* pleure des larmes magiques. Le porteur d'une Larme de l'Œil de l'Oni peut communiquer mentalement avec un homologue quelle que soit la distance qui les sépare. Le moyen de communication entre toutes les cellules du Kolat est établi.

243 : Le Maître du Kolat et marchand Yasuki Tanaka (189-264) invente le koku, monnaie unique de l'Empire.

387-400 : Période de la Première Guerre Yasuki. Les Clans du Crabe et de la Grue s'entre-déchirent dans une longue guerre économique. Le Kolat en profite pour asseoir ses finances et s'installer dans la Famille Yasuki. Il préfère les manières pragmatiques du Clan du Crabe à celles plus raffinées de la Grue. Il participe donc activement et secrètement à la défection de la Famille Yasuki du Clan de la Grue pour le Clan du Crabe. L'opération est un succès. Le Kolat a dorénavant des reins suffisamment solides pour pérenniser son avenir.

815 : Le Clan de la Ki-Rin revient de son exil et prend le nom de Clan de la Licorne. Le Kolat dispose d'un Clan Majeur à sa cause. Tous les samouraïs de la Licorne n'appartiennent pas au Kolat mais les postes clefs sont très souvent détenus par les conspirateurs. Le Kolat possède une énorme puissance qui croîtra pendant les trois prochains siècles.

822 : Agasha Kitsuki fonde la Famille Kitsuki. Le Kolat craint les capacités de cette nouvelle Famille, capable de déjouer ses plans. L'avenir lui donnera hélas raison. Jamais le Kolat ne put infiltrer le Clan du Dragon, ignorant pendant longtemps que le Kami Togashi déjouait les plans de la conspiration.

Novembre 1132 : La Kami Shinjo commence à purger le Clan de la Licorne des Kolat infiltrés, aidé par le témoignage d'Otaku Tetsuko avant le *seppuku* de cette dernière.

Janvier 1133 : Mirumoto Hitomi devient la nouvelle divinité de la lune, connue sous le nom de Dame Lune.

Mars 1133 : Hida Yakamo devient la nouvelle divinité du Soleil, connu sous le nom de Sire Soleil. Le Kolat triomphe. Deux humains ont pris la place des deux plus puissantes divinités. C'est l'Âge d'or de l'Homme.

Juillet 1133 : Fin de la Bataille de la Porte de l'Oubli, mettant un terme à « La Guerre contre l'Ombre ». Le Néant a perdu et se réfugie dans l'Outremonde. Le Kolat est totalement dévoilé. La chasse aux hérétiques est ouverte !

1158 : Shinjo Morito fonde le Clan du Bœuf et en devient le premier Champion. Le Clan du Bœuf abrite les rescapés du Kolat en terres Phénix. Sa mission cachée est de protéger le Temple Caché.

Juillet 1170 : Le Dragon de Jade devient le nouveau Soleil à la place de Hida Yakamo.

Octobre 1170 : Togashi Kaelung trahit la conspiration et remet un livre contenant une mine d'informations sur le Kolat, dont l'emplacement du Temple Caché, à Bayushi Paneki, le Champion du Clan du Scorpion. Les généraux Bayushi Tsimaru et Bayushi Muhito conduisent une armée de Scorpion et détruisent le Temple Caché. Les coups portés au Kolat sont dévastateurs. De plus, le Dragon d'Obsidienne devient la nouvelle Lune à la place de Mirumoto Hitomi. L'Âge d'or de l'Homme est terminé. La conspiration du Kolat est en lambeaux, aussi faible qu'à ses débuts à l'Aube de l'Empire.

Courte chronologie du Néant

Les MJ trouveront ci-dessous la chronologie des dates importantes du Néant. Pour en savoir plus sur ce grand ennemi de Rokugan, voir *Ldb* (p.13), *Ennemis de l'Empire* (p.129), *Empire d'Emeraude* (p.186), *Clans Majeurs* (p.25, 59) et *Chroniques Impériales* (p.162 et 183).

Avant : L'Ombre corrompt Goju. Celui-ci écrit un livre noir *« Les Agonies Célestes »*. En l'écrivant, il perd son identité, devient un mortel sans visage et enfin une créature de l'Ombre Rampante. La « Famille » Goju est fondée.

17 : Bayushi rencontre Shosuro.

42 : Défaite de Fu Leng grâce aux Sept Tonnerre. Ce jour est répertorié sous le nom de Jour des Tonnerres. Shosuro revient victorieuse de l'Outremonde avec les Douze Parchemins Noirs et le *nemuranaï* maudit la Main d'Obsidienne. Cet artefact est la main putréfiée de Sire Lune et est entièrement corrompu par le pouvoir de l'Ombre Rampante. L'Ombre Rampante falsifie la mort de Shosuro lorsque cette dernière expire dans les bras du Kami Bayushi. Shosuro prend l'identité de Soshi et fonde la Famille Soshi, les shugenja du Clan du Scorpion. Les shugenja Soshi expérimentent la Magie de l'Ombre, tirant leur force de l'Ombre depuis la Main d'Obsidienne.

59 ou 82 : Soshi/Shosuro supplie Togashi, le Kami du Clan du Dragon, de la libérer de l'influence de l'Ombre. Togashi l'enferme dans une prison de cristal sous le palais de Kyuden Togashi.

1097 : Naissance de Kitsuki Kaagi. Toute sa vie, il n'aura de cesse d'élucider la mort de son père, qu'il attribue aux légendes des ninjas. Cette piste le conduira à devenir Magistrat et à enquêter sur l'Ombre Rampante.

1100 : L'Ombre corrompt Doji Ninube, déjà mère de la future Impératrice Toturi Kaede. Kitsuki Kaagi aide Isawa Ujina, mari de Ninube et père de Kaede, à purifier sa fille de l'Ombre et à tuer la chose qui a été précédemment Ninube. Les agents de l'Ombre prennent le nom de Ninube, formant ainsi la « Famille » Ninube.

1117 : Mirumoto Satsu, daimyo de la Famille Mirumoto, défie en duel à mort Hida Yakamo, fils de Hida Kisada, Champion du Clan du Crabe, pour défendre l'honneur de sa femme. Yakamo massacre Satsu au tetsubo au point de choquer l'assemblée. Hitomi, âgée de huit ans et sœur de Satsu, prend un couteau et va pour venger la mort de son frère. Yakamo l'en empêche en riant grassement et l'informe qu'il aurait aussi pu la tuer.

1120 : L'Ombre Rampante finit par corrompre Kitsuki Kaagi. Comme presque tous les Magistrats Kitsuki, Kaagi consignait ses recherches dans un journal. Son eta Mei apporte le journal à Shiro Kitsuki avec une mention sur la couverture « Ne pas lire ». Au cours des années suivantes, trois Kitsuki lisent les pages interdites. Les pages renferment le pouvoir de l'Ombre occasionnant la mort des lecteurs. Grâce au sacrifice héroïque de ces derniers, le Clan du Dragon en apprend énormément sur l'Ombre. Entre autres, il découvre les propriétés du cristal contre l'Ombre.

Juin 1127 : La Bataille de la Passe de Beiden oppose les armées Crabe à l'Armée de Toturi, du Dragon et de la Licorne. Durant les affrontements, Hitomi coupe la main gauche de Yakamo.

Juillet 1127 : Hitomi et Yakamo se retrouvent face à face pour un nouveau duel, toujours à la Bataille de la Passe de Beiden. Cette fois-ci, Yakamo tranche la main droite de Hitomi.

Août 1127 : Bayushi Kachiko, Championne du Clan du Scorpion, donne à Mirumoto Hitomi la Main d'Obsidienne. Cette dernière remplace sa main perdue par l'artefact maudit.

09/02/1128 : Fu Leng meurt, mettant fin à la Guerre des Clans. C'est le Deuxième Jour des Tonnerres. Togashi Yokuni, Champion du Clan du Dragon et dernière réincarnation du Kami Togashi, meurt également.

Cour d'Hiver 1130 : L'Ombre capture l'Empereur Toturi en pleine Cour d'Hiver et fait accuser le Clan du Scorpion. Le Clan du Scorpion est condamné à l'exil dans les Terres Brûlées et la Famille Akodo est destituée pour avoir manqué à son devoir de protéger l'Empereur.

Juin 1132 : L'Empereur Toturi est secouru par un groupe de Vierges de Bataille, Otaku Kamoko en tête. Personne ne se doute que l'Empereur est sous l'influence de l'Ombre.

Octobre 1132 : Les Naga ont senti la présence de l'Immonde, dont fait partie le Néant, en la personne de Shosuro. Ils attaquent Kyuden Hitomi, anciennement Kyuden Togashi, pour tuer Shosuro. Les forces de Hitomi doivent lutter contre les Nagas suite aux malentendus orchestrés par l'Ombre. La Main d'Obsidienne profite de la confusion pour attirer Hitomi devant la prison de cristal où est enfermée Shosuro. La Main d'Obsidienne impose sa volonté à Hitomi et la force à toucher la paroi de cristal. La paroi se fissure légèrement, la Main d'Obsidienne s'infiltre à l'intérieur de la prison et donne suffisamment de force à Shosuro pour s'évader.

Novembre 1132 : Kitsuki Kaagi fait *seppuku* et se débarrasse de l'influence de l'Ombre.

Décembre 1132 : Hitomi ordonne que soient retrouvés des artefacts contenant la puissance du Seigneur Onnotangu. Bayushi Kachiko est prévenue en rêve par Bayushi d'une tentative d'attaque sur elle par Shosuro. Kachiko transmet le poste de Champion du Clan du Scorpion à Bayushi Yojiro, en vue de son combat contre Shosuro.

Janvier 1133 : Grâce à l'aide des artefacts et de la Main d'Obsidienne, Hitomi monte aux Cieux et défie Onnotangu. Son raisonnement est d'arrêter la folie du Seigneur Onnotangu qui donne de la puissance à l'Ombre Rampante dans Rokugan. Hitomi tue Onnotangu et prend sa place. Dame Amaterasu est terrassée par le chagrin et abandonne son poste de Dame Soleil. Les ténèbres se répandent sur Rokugan pendant 27 jours, renforçant considérablement la puissance de l'Ombre.

Mars 1133 : Hida Yakamo monte aux Cieux et seconde Dame Amaterasu pour son jigai (*seppuku* pour les femmes en se tranchant la gorge, plus doux que le *seppuku* traditionnel au ventre). Le même mois, des agents de l'Ombre Rampante brûlent les Hautes Histoires Ikoma. La mémoire de Rokugan disparaît en fumée. Un exemplaire complet du Tao de Shinsei est secrètement récupéré par le Kolat, tandis que Daidoji Rekai sauve des flammes une moitié d'un autre exemplaire du Tao. La seconde moitié de cet exemplaire est présumée détruite dans l'incendie.

Juillet 1133 : Kachiko piège Shosuro au bord du Lac Endormi, sous Kyuden Bayushi. Elle se rappelle alors les paroles énigmatiques de Togashi Yokuni, prononcées des années plus tôt : « Tu es Shosuro, c'est dans ton sang. Nous sommes tous reliés par le sang. Un jour, tu comprendras ». Kachiko comprend alors que Shosuro est son ancêtre karmique. Elles se noient toutes deux dans le Lac Endormi, libérant Shosuro de l'influence de l'Ombre. L'Ombre Rampante perd son avatar Shosuro qu'elle remplace par Goju Adorai, Champion de l'Ombre.

Rokugan affronte l'Ombre Rampante à la Bataille de la Porte de l'Oubli. Goju Adorai dirige les troupes du Néant. Certains prétendent qu'il s'agit du premier Goju. Goju tue Yoritomo. Toturi Ier fait *seppuku*, se débarrassant ainsi de l'influence de l'Ombre. Il réapparaît sur Ningen-do sous forme d'esprit grâce au portail et mène derechef les troupes à l'assaut de l'Ombre. Goju lance une attaque contre Isawa Hochiu, le Maître du Feu.

Mais celui-ci se révèle être Shiba Seiko, la yojimbo de Hochiu. Seiko vient d'utiliser les techniques de déguisement apprises dans sa jeunesse en tant qu'Actrice Shosuro et s'est fait passer pour son maître. Isawa Hochiu profite de cette diversion et tranche le cou de Goju avec son katana de cristal. Goju est mort. Puis, Hochiu détruit la Porte de l'Oubli. Depuis les Cieux, Hitomi donne le nom d'Akodo, symbole d'histoire et de pureté, à l'Ombre Rampante l'instant suivant. L'Ombre Rampante est réduite à peau de chagrin en même temps qu'est rétablie la Famille Akodo. Cet événement marque la fin de la Guerre contre l'Ombre.

Dans l'indifférence générale, le Dragon de l'Air absorbe les restes du Néant. Il se transforme alors en Dragon de l'Ombre, empêchant tout retour de l'Ombre Rampante dans le futur. Le Dragon de l'Ombre s'enfuit dans l'Outremonde.

Rokugan se retrouve peuplé d'esprits, piégés dans Ningen-do, à cause de la destruction du portail. C'est le début de La Guerre des Esprits.

En bonus : le prénom Mineko

Au cours de l'écriture des scénarios, je ne me suis pas rendu compte que le prénom Mineko revenait deux fois pour deux PNJ différents.

Usagi Mineko apparaît dans les ***scénarios #2*** et ***#8.*** C'est une samouraï doué en origami.

Kakita Mineko apparaît dans le ***scénario #5***. Elle est la grande sœur âgée du koku no seishin Kakita Notara. Normalement, ce PNJ meurt à la fin de la partie.

Si vos joueurs repèrent ma répétition involontaire du prénom Mineko, peut-être croiront-ils que quelque chose d'autre se trame. Après tout, le ***scénario #8*** prouve que les changeformes existent. Mineko en est-elle un ? A-t-elle, comme Shosuro et tant d'autres PNJ officiels, falsifié sa mort dans le ***scénario #5*** ? Dans quel but ? Qui est donc cette Mineko qui tantôt se présente sous l'apparence d'une samouraï du Clan Mineur du Lièvre et tantôt sous celui de la Grue ? À chaque fois, c'est sous l'apparence d'une femme. Y a-t-il un lien avec la nature de ce personnage ? Le prénom[2] en lui-même a-t-il une signification cachée ?

Ou tout simplement, il n'y a rien d'étrange à découvrir. C'est juste un prénom qui revient deux fois, comme c'est le cas dans le monde réel.

2 En japonais, Mineko se décompose en
Mine : côté non aiguisé du katana, sommet ou crête,
Ko : enfant.

Anecdote d'auteur : « Normalement, ça devrait bien se passer »

À part pour le ***scénario #9***, le PNJ Kuni Kaze Ji est celui par lequel j'ai introduit tous mes scénarios. Cette récurrence m'a permis d'installer un terrain connu sur lequel mes joueurs se sont greffés pour se sentir plus à l'aise dans leur rôle.

Au cours des parties de test, Kuni Kaze Ji s'est vu doté de l'expression *« Normalement, ça devrait bien se passer »*. Je ne me remémore plus qui est à l'origine de cette expression (peut-être Ailsinn, Mathieu ou moi-même, voir quelqu'un d'autre). Quoi qu'il en soit, à la fin de l'introduction de la mission pour laquelle les PJ ont été convoqués, cette expression est devenue un leitmotiv amusant. Mes joueurs savaient qu'une fois entendue, le scénario commençait réellement et se demandaient bien qu'elles allaient être les difficultés auxquelles ils allaient être confrontés. Souvent même, ils devançaient cette réplique, acceptant de fait que si eux ne s'occupaient pas de l'affaire en question, ça allait mal se passer (pour leurs personnages comme pour tout Rokugan).

D'un point de vue scénaristique et ambiance, la répétition est extrêmement intéressante à jouer. Que se passe-t-il le jour où elle n'a pas lieu ? Car si Kaze Ji a bien conscience que parfois ça va être difficile et qu'il encourage ses **yoriki** (les PJ) par une petite expression amusante, il arrive bien des fois où l'heure est réellement grave. C'est justement l'ambiance posée dès le départ dans les ***scénarios #8*** et ***#9***. Dans le ***#8***, Kuni Kaze Ji indique d'emblée que la situation est grave. Les Hida et les Otomo s'affrontent ouvertement. Le saké l'Impériale se retrouve au milieu d'une bataille judiciaire sans queue ni tête. L'organisatrice Moshi Notami se tourne en désespoir de cause vers la Magistrature de Jade. Donc, non, tout ne se passe pas bien.

Dans le ***#9,*** Kuni Kaze Ji et Mirumoto Hasuke sont absents de la Magistrature de Jade (raison au choix). Les PJ sont reçus par Kuni Utagu, le Champion de Jade. Celui-ci n'est pas de base d'un naturel joyeux et n'est peut-être pas si familier que ça avec les PJ. La dernière fois qu'il les a vus, c'était à la fin de la victoire amère du ***scénario #6***. De plus, les tensions à Otosan Uchi dans le ***scénario #9*** sont sérieuses. Il convient d'aborder la mission avec le plus grand détachement. L'heure de gloire des PJ réside dans l'heure de la cérémonie du mariage. Ni avant ni après… sauf que le mariage n'a pas lieu. Les PJ deviennent les seuls responsables de la Magistrature de Jade pendant tout le scénario. Donc, non, tout ne se passe pas bien.

Il est important de bien signaler le changement de ton aux PJ. Pour ma part, la réaction de mes joueurs a été immédiate. En plus de leur sérieux habituel, ils ont fait preuve de prudence et de doigté. À la fin de ces scénarios, quand la mission a été couronnée de succès, Kaze Ji ou Utagu ont lancé : *« Alors, ça s'est bien passé ? »*. L'atmosphère s'est détendue d'un coup.

Je vous fais part de cette anecdote car je pense qu'elle peut servir à créer une bonne ambiance de campagne de jeu. Étant donné que vous avez lu jusqu'ici et que, j'en suis sûr, vous préparerez avec soin vos parties, je peux vous le dire : normalement, ça devrait bien se passer…

Feuille de campagne

Cette page a pour but de référencer les aspects techniques essentiels des PJ et aider à la planification des aventures.

Date de début de campagne :

Prénom du joueur						
Nom du personnage						
Famille						
École						
Voie Alternative						
Rang						
Gloire						
Honneur						
Infamie						
Souillure						
Statut						
Anneaux						
Air (Réf / Int°)	/	/	/	/	/	/
Eau (For / Per)	/	/	/	/	/	/
Feu (Agi / Int)	/	/	/	/	/	/
Terre (Con / Vol)	/	/	/	/	/	/
Vide	/	/	/	/	/	/
Compétences						
Scénarios joués le						
#1 Blaireau - Moine : Le repos des morts	❍	❍	❍	❍	❍	❍
#2 Licorne-Dragon : La pureté de l'âme	❍	❍	❍	❍	❍	❍
#3 Phénix : Voler de ses propres ailes	❍	❍	❍	❍	❍	❍
#4 Lion-Faucon : Les halos de la vallée	❍	❍	❍	❍	❍	❍
#5 Grue : Les tourments de l'âme	❍	❍	❍	❍	❍	❍
#6 Scorpion - Singe - Esprits : Vigilance perpétuelle	❍	❍	❍	❍	❍	❍
#7 Mante : Scandales à la cour	❍	❍	❍	❍	❍	❍
#8 Crabe - Mille-pattes - Familles Impériales : À votre santé !	❍	❍	❍	❍	❍	❍
#9 Dynastie Impériale : Pour le bien de tous	❍	❍	❍	❍	❍	❍
#10 Humanité : L'eau de là	❍	❍	❍	❍	❍	❍

Date de fin de campagne :

Journal de campagne

Cette page a pour but de référencer les notes importantes du MJ sur les parties jouées.

#1 Blaireau - Moine : Le repos des morts

#2 Licorne-Dragon : La pureté de l'âme

#3 Phénix : Voler de ses propres ailes

#4 Lion-Faucon : Les halos de la vallée

#5 Grue : Les tourments de l'âme

#6 Scorpion - Singe - Esprits : Vigilance perpétuelle

#7 Mante : Scandales à la cour

#8 Crabe - Mille-pattes - Familles Impériales : À votre santé !

#9 Dynastie Impériale : Pour le bien de tous

#10 Humanité : L'eau de là

Police de caractère utilisée pour les titres :
Beyond The Mountains
retrouvez-la ainsi que d'autres sur :
www.stereo-type.fr
Mise en page terminée le 21 novembre 2018

Première édition, mai 2017.

Sébastien Mège

Esprit de Famille

Ill. Tiago Fernandes

Esprit de Famille regroupe une dizaine d'aventures indépendantes et inédites. Deux de ces aventures ont été primées lors de concours de scénarios. Les joueurs commencent au Rang 2 et finissent après le Rang 3. Ils interprètent des samouraïs pendant le renouveau de la Magistrature de Jade.

10 scénarios pour la découverte

- Maîtres de Jeu et joueurs parcouront les horizons de Rokugan
- Un scénario par Clan Majeur avec des inclusions de toutes les autres factions
- Des thématiques variées, explorant les spécificités des Familles et des Clans

10 scénarios pour du danger

- Acquérez faveurs et inimitiés au cours des parties
- Affrontez les ennemis typiques de Rokugan, du plus simple au plus dangereux
- Découvrez des nouveaux Sorts, nemuranaï et monstres inédits

10 scénarios pour jouer

- La plupart des aventures tiennent en une seule séance d'environ 7 h
- La Guerre des Esprits est la période de prédilection des aventures
- Possibilité de relier toutes les aventures en une grande campagne

De nombreuses ouvertures et des chronologies détaillées en Annexes vous sont données pour adapter les aventures selon vos besoins et les transposer dans la période de votre choix. Certaines aventures serviront de transition entre deux scénarios de votre cru, d'autres seront idéales pour débuter une campagne et d'autres encore conviendront pour une simple partie le temps d'un après-midi.

Le Rang 2 prévu dans Esprit de Famille implique une légère connaissance du Livre des Cinq Anneaux. Toutes les informations utiles et références complémentaires ont été intégrées dans les aventures pour ne nécessiter que le Livre de base de la 4e édition.

Tout est prêt pour jouer. Lisez, lancez les dés… et bonnes parties !